# Constantinopla

## nocturno

GUÍA NOCTURNA DE CIUDAD PARA VAMPIRO: EDAD OSCURA

# Constantinopla

NOCTURNO

POR PHILIPPE BOUILLE, JOSHUA MOSQUEIRA-ASHEIM
Y LUCIEN SOULBAN

# Constantinopla

NOCTURNO

## Tabla de contenidos


Capítulo Uno: Introducción 5

Capítulo Dos: Historia 15

Capítulo Tres: Geografía 39

Capítulo Cuatro: Alianzas 65

Capítulo Cinco: Los Condenados 91

Capítulo Seis: Historias en Constantinopla 129

# Capítulo Uno: Introducción

Girando y girando en amplias vueltas
El halcón no puede oír al halconero;
Las cosas se derrumban; el centro se pierde;
Donde la anarquía se desata sobre el mundo,
La sangrienta marea se libera,
y en todas partes
La ceremonia de la inocencia queda ahogada;
Los mejores carecen de convicción, y los peores
están llenos de apasionada intensidad.

—William Butler Yeats, "El Segundo Advenimiento"

En la época del Medievo Oscuro, pocas ciudades resplandecen como Constantinopla: ha prosperado durante siglos, y un poderoso imperio ha crecido en torno a sus murallas... un faro tras la caída del fabuloso Imperio Romano. Para los hijos de Caín, Constantinopla es más que simplemente otra capital; y para tres Matusalenes, la ciudad es un bastión de esperanza, un logro que sobrevivirá hasta la Última Noche. Desde los palacios e iglesias de Constantinopla, estos tres Cainitas han creado una ciudad que no sólo rivaliza con Roma y Cartago, sino con la misma Enoch. Su obra ha prosperado durante casi 900 años, pero nada escapa por completo de las garras de la oscuridad, y Constantinopla dejará de brillar muy pronto. Los hijos de Caín se dedican a sus juegos en las sombras de la noche, y con la inminente Cuarta Cruzada, la ciudad de Constantino se enfrentará al mayor de los peligros.

# Constantinopla: ciudad de oro

Comparada con otras ciudades marchitas por siglos de aislamiento tras la caída de Roma, Constantinopla es vieja. Sus cúpulas doradas y su exquisita arquitectura, aunque decadentes y erosionadas, retienen su gloria y esplendor. Caminar por sus calles recorridas por columnas es pasear simultáneamente por el pasado y el futuro. En 1197, Constantinopla es una ciudad de prodigio y maravilla, tanto por su cultura única como porque se encuentra en la línea divisoria entre Oriente y Occidente. El Imperio Bizantino y su capital son enigmas para la mayor parte de los europeos, lugares legendarios fascinantes y a la vez temibles.

Con una ubicación ideal en una península que forma un puente entre Europa y Asia Menor, Constantinopla data del siglo VI antes de Cristo y la colonia griega de Bizancio. Su verdadera historia, no obstante, comenzó en el año 326, cuando el emperador romano Constantino el Grande puso los cimientos de la ciudad, que sobrepasó a Roma como capital del imperio. En los siglos posteriores, Constantinopla ha ido creciendo, incorporando influencias helenísticas, romanas y, sobre todo, cristianas a un conjunto heterogéneo.

En el centro de Constantinopla se encuentra la Iglesia de la Santa Sapiencia, Hagia Sophia, una de las más hermosas basílicas del mundo. Desde ella, a lo largo de inmaculadas calles, se proyectan los numerosos foros de la ciudad, el imponente Hipódromo, y los majestuosos palacios desde los que los emperadores gobiernan Constantinopla y el Imperio Bizantino. Villas de estilo romano, bazares, aislados monasterios... todo puede encontrarse sobre las siete colinas de Constantinopla, que cobijan a la impresionante cifra de un millón de habitantes... haciendo de la ciudad la mayor y más rica del mundo.

A pesar de su serena condición, Constantinopla no ha podido escapar de los ataques del tiempo, y en ninguna parte es más evidente que en el mísero Barrio Latino que delinea el puerto natural del Cuerno de Oro. Esta deprimida zona se ha convertido en el hogar de mercaderes de las ciudades-estado italianas, que disfrutan de derechos comerciales completos desde la década de 1180. Los mercaderes, y muchos inmigrantes latinos que han llegado a lo largo de la última década, han traído consigo el crimen y la pobreza, cambiando para siempre el paisaje de la ciudad.

Constantinopla es la mayor ciudad de Europa, pero también proyecta una oscura sombra. Sus calles e iglesias traicionan la presencia de sus señores Cainitas; de hecho, muchos de sus sagrados iconos son reflejos de los vampiros. El trono imperial está dominado por la ambición Ventrue y, en las oscuras y retorcidas callejas del Barrio Latino, los vampiros se cazan unos a otros tanto como a los mortales. En muchos sentidos, Constantinopla es una ciudad que está cayendo en una espiral de anarquía, y cuyas facciones luchan por el control de unas riendas gastadas y a punto de romperse.

## La sociedad mortal

La sociedad bizantina se divide en tres categorías. El paso de una a otra, aunque poco común, no es imposible. La primera facción de la sociedad es la imperial, que incluye no sólo al emperador y su familia, sino también a sus consejeros y miembros de alto rango del clero, el ejército y la administración. El papel del emperador (o en raras ocasiones, la emperatriz) en la sociedad bizantina es primordial, pues no sólo es la cabeza del estado, sino además la de la Iglesia. Para los habitantes de Constantinopla, su emperador, su corte y la ciudad misma representan el Cielo, y como tal el emperador gobierna con autoridad divina. El derecho al manto púrpura está libremente basado en la herencia, pero en definitiva a través de la voluntad de Dios. Los emperadores han sido designados de diversas formas, desde consejos hasta sangrientas rebeliones, y todos los procedimientos han sido considerados signos del favor divino. Aunque este sistema es, al menos para los extraños, inestable y caótico, el imperio ha prosperado a lo largo de los años.

Después de la corte imperial, la segunda facción más importante de la población es su gran clase civil. Este grupo engloba a gente de casi cualquier faceta de la vida bizantina, desde mercaderes hasta burócratas, y sus miembros más prominentes están asociados con la Iglesia. El clero y los obispos de Bizancio asumen las tareas administrativas de la Iglesia Ortodoxa, mientras que los diversos monasterios forman el corazón espiritual de la sociedad. Por debajo del clero se encuentran los que trabajan al servicio de la burocracia bizantina, desde las leyes hasta las finanzas, seguidos a su vez por los productores de bienes, lo que incluye a comerciantes y artesanos. Estos burócratas y productores son la clase media de Constantinopla. El nivel más bajo de esta facción lo ocupan los criados y subordinados (incluyendo guardias y empleados civiles menores), dejando a enfermos, desvalidos y otros indeseables a la gracia de la Iglesia.

La tercera facción de la sociedad bizantina es el ejército. El servicio se considera de por vida y está ideado para ofrecer grandes recompensas. Los ascensos dependen de los logros y la ambición, aunque el prestigio familiar se ha convertido en un factor de gran importancia. A pesar de los notables beneficios de la carrera militar, muchos miembros de familias pudientes la desechan en favor de la administración civil. En los últimos años, el ejército y la armada han recurrido a granjeros-soldados, lo que contribuye al declive del poderío bizantino: estos soldados son más leales a los señores locales que al emperador.

## Los Condenados

En Constantinopla, los hijos de Caín practican un elaborado y peligroso juego. En 1197, la ciudad, y a los efectos el imperio, es extremadamente inestable, y los Cainitas de Constantinopla son los ciudadanos que más tienen que perder en caso de que caiga. Desde que Constantino fundase la ciudad en el año 326, los Cainitas locales se han organizado en torno a poderosos linajes, cuya influencia ha tenido un efecto directo sobre el crecimiento y prosperidad de la capital. Las tres familias principales, conocidas colectivamente como la Trinidad, tienen sus orígenes en tres Matusalenes —el Toreador Miguel, el Ventrue Antonius y el Tzimisce Dracon— que abandonaron la disolución y el libertinaje de Roma con la intención de crear una ciudad todavía más grande.

Las familias de la Trinidad y sus subordinados (conocidos como retoños) componen la estructura de poder en Constantinopla. Desgraciadamente, la discordia y la disensión recorren sus filas, y su control sobre la ciudad mengua a cada noche que pasa. Miguel, patriarca de la ciudad y cabeza de la familia Toreador de los Micaelitas, sufre una creciente locura que a su vez afecta a las mentes de sus seguidores. Sólo Petronio, chiquillo de Miguel, parece libre de la locura de del patriarca, pero la carga de dirigir a la familia cae pesadamente sobre él. Los Ventrue locales están sufriendo finalmente las consecuencias de siglos de ambición. Caius, su líder actual, está llevando a la familia a cruentas intrigas y luchas internas. Los Tzimisce Obertus se encuentran ante un obstáculo parecido: un peligroso cisma a causa del Abrazo de una mujer mortal está desarrollándose entre los líderes, los hermanos Gesu y Symeon.

Por si no bastase con estos problemas, diversos Cainitas de toda Europa están llegando a la ciudad, escondiéndose en sus retorcidas calles. El crecimiento de la población vampírica ha hecho que alimentarse resulte más difícil, y algunos miembros de la Carroña, como se llama a los vampiros europeos, han recurrido a cazar a otros vampiros, aumentando así el caos que amenaza engullir a Constantinopla. Algunos de ellos son renegados sin otra salida; otros son fanáticos que han establecido cultos de sangre y apocalípticos. El

más importante de estos grupos es el de los Elegidos de Calomena, dirigido por el Caitiff Stanislav, que busca la destrucción de su especie.

La mayor amenaza para la ciudad es su población de Cainitas forasteros, que viven en el Barrio Latino. Están dirigidos por el Lasombra Alfonso de Venecia, que gobierna esta zona de Constantinopla al estilo de los príncipes occidentales, y usa a los mercaderes latinos locales para estrechar su presa sobre Constantinopla y la Trinidad. Alfonso goza del apoyo de la velada mano del Inconnu, que ha tenido una gran influencia en los últimos acontecimientos. Estos vengativos Cainitas llevan siglos alimentando un ardiente resentimiento hacia la Constantinopla de Miguel, que ha eclipsado la gloria de su Roma. El Inconnu trama su venganza... en la forma de la Cuarta Cruzada.

# Cómo usar este libro

En estas páginas encontrarás todo lo que puedas necesitar para situar una crónica de **Vampiro: Edad Oscura** en Nueva Roma. Este libro te lleva a un mundo muy distinto del que se describe en el manual básico del juego, a una sociedad de la noche en la que las reglas son diferentes y la presa del caos muy poderosa. El presente capítulo te ofrece un breve vistazo.

El Capítulo Dos te guía a través de la larga y tortuosa historia de Constantinopla y el imperio que encabeza. Se ha puesto el énfasis en amplios tramos de historia y el lugar en ella de prominentes Cainitas.

El Capítulo Tres examina la ciudad propiamente dicha, proporcionando una detallada imagen de Constantinopla que permitirá a los Narradores hacerse una noción bastante aproximada del escenario de sus historias. Hay una sección más breve dedicada al Imperio Bizantino en sí.

El Capítulo Cuatro examina las tradiciones que rigen la existencia de los Cainitas de Constantinopla; poderosas familias de sangre que reclaman partes del gran Sueño que es la inspiración de Nueva Roma. El lugar de un vampiro queda determinado en gran medida por su familia.

Por último, el Capítulo Cinco describe a los vampiros que residen en la ciudad.

# Referencias

Los siguientes libros fueron útiles al escribir **Constantinopla nocturno** y pueden ser una ayuda para los Narradores.

*The Byzantium Trilogy*, de John Julius Norwich (Viking/Penguin) Una detallada pero accesible obra en tres volúmenes que cubre toda la historia del Imperio Bizantino.

*Byzantium: The Empire of the New Rome*, de Cyril Mango (Phoenix). Una excelente panorámica de la sociedad bizantina que incluye a la gente, las formas sociales y las organizaciones que hicieron del imperio algo tan único.

*Byzantium: Church, Society, and Civilization Seen Through Contemporary Eyes*, editado por Deno John Geanakoplos (Universidad de Chicago). Una colección de breves textos bizantinos, este libro ofrece una magnífica visión de los esquemas mentales bizantinos.

Otras buenas fuentes incluyen la *Encyclopedia Britannica* (Macropedia) y *Mythic Europe* (publicado por White Wolf/Wizards of the Coast).

# Tema

*Lo que es engendrado nace, y muere.*
*Atrapado en esa sensual música desdeña*
*Monumentos de intelecto eterno.*
—William Butler yeats, *"Navegando hacia Bizancio"*.

Nada dura para siempre. La juventud se desvanece, la ambición se diluye, el amor muere y los sueños son olvidados. Cuando todo está dicho y hecho, sólo queda la fría comodidad de la tumba para reconfortarnos. "El final de una era" es el tema de **Constantinopla nocturno**. Una ciudad que fue construida para ser el Cielo en la Tierra está siendo rápidamente enterrada por las arenas del tiempo mientras el mundo en torno suyo se prepara para un incierto futuro.

Han pasado casi mil años desde que Constantino el Grande sentase los cimientos de la que ha llegado a ser conocida como una de las más bellas y prodigiosas ciudades del mundo. Una pátina de tiempo cubre ahora los frescos de oro y los mosaicos que adornan la ciudad, y el Imperio Bizantino está resquebrajándose bajo su propio peso. La Cuarta Cruzada comienza a perfilarse en el horizonte y podría destruir la ciudad, cerrando su capítulo en la historia.

Los Cainitas que viven tras los muros de Constantinopla saben que estos cambios se aproximan, como lo sabían los que vivieron la destrucción de Enoch, Cartago y Roma. Aunque estos ancianos vampiros se aferran tozudamente al pasado, esperando que las cosas continúen como han hecho siempre, en el fondo de sus corazones inmortales saben que su futuro es muy sombrío. El final de una época puede manifestarse de muchas formas distintas, y todas las posibilidades deberían ser sutilmente presentadas por el Narrador. La tristeza y la melancolía empapan la ciudad, encontrando expresión en sus antiguos monumentos y esculturas, que hablan de la gloria del pasado y la oscuridad futura. Vampiros de toda Europa se congregan en Constantinopla para recrearse en su legado. En unos pocos siglos la Inquisición acabará erradicándoles, aparecerán la Camarilla y el Sabbat, y los Cainitas tendrán que esconderse de los ojos de la humanidad, ya sin gobernar como reyes y reinas. En 1197, se ve el futuro con aprensión: los señores de la noche lo temen más que a cualquier cosa que se esconda en las sombras.

Cada vampiro afronta los momentos finales de la ciudad de forma distinta. Algunos ignoran por completo las señales y continúan como si no pasase nada, esperando que baste no querer ver el futuro para que éste pase de largo. Otros prefieren abandonarse a la celebración apocalíptica, concediéndose todos los caprichos y deseos. Los Cainitas más débiles simplemente desaparecen para no volver a ser vistos. La desintegración de Constantinopla refleja y a su vez es reflejada en los actos de las tres familias Cainitas gobernantes. Los fundadores del Sueño mueren poco a poco con su ciudad, su ambición y visiones sustituidas por mezquinas intrigas y cortedad de miras.

## El Sueño

El Sueño del Matusalén Toreador Miguel es en esencia la ciudad de Constantinopla. Palacios, iglesias y acueductos; la belleza de un crepúsculo sobre el Cuerno de Oro; una historia rica y gloriosa... en esto consiste el Sueño. Con su poder de pura fascinación y arrebato, el Sueño es una de las últimas cosas que todavía unen a los Cainitas de Constantinopla. Ni siquiera los recién llegados a la ciudad pueden evitar una abrumadora sensación de maravilla al contemplar por primera vez sus innumerables monumentos, estatuas y sutiles referencias a los Cainitas de la Trinidad.

Desgraciadamente, el Sueño de Miguel, como cualquier otro, es una creación efímera abierta a la interpretación, y cada Cainita encuentra en él algo distinto.

El Sueño es obra de la ambición y el egotismo; la obra de arte definitiva, no confinada a la tela o el escenario, sino manifestada en el tapiz de la humanidad. Miguel buscaba crear un lugar de celestial belleza y serenidad, un testamento inmortal no sólo para él, Antonius y el Dracon, sino para todos los hijos de Caín.

Por desgracia, muchos de los malditos hijos de Caín consideran la existencia como algo efímero y transitorio, incluso aunque ellos sean eternos. Su destino es ser testigos del final de las cosas, desde las vidas de sus seres queridos hasta las culturas de sus orígenes. Aunque Constantinopla le ofrece a Miguel la esperanza de la eternidad —de que no todo debe llegar a un final, de que algo puede sobrevivirle a él y a su maldición— incluso el Sueño se está desvaneciendo en la Larga Noche.

Aunque el tema de este libro es una relativa desesperanza, no todo está perdido. El Narrador debería usar este tema para impulsar a la acción a los personajes. ¿Se limitan a sentarse y disfrutar de los últimos años o intentan cambiar el rumbo de la ciudad? Nada está grabado en piedra. Tú decides si los cruzados toman Constantinopla en 1204 o si los personajes se ocupan del asunto.

Aunque los personajes alteren el destino de Constantinopla, seguirá habiendo acontecimientos que ni siquiera ellos pueden controlar. En última instancia, puede que los personajes tengan que contemplar cómo una de las mayores ciudades del mundo cae ante la estupidez de humanos y vampiros. Algunas de las mejores historias acaban en tragedia.

## Ambiente

El ambiente de Constantinopla es de melancolía y lamentaciones. A medida que se aproxima el juicio final, un manto de tristeza y arrepentimiento pesa sobre la ciudad. El imperio se deshace en sus fronteras, cayendo víctima de otras civilizaciones más jóvenes y vitales. El Barrio Latino hiede como un cáncer en medio del esplendor. Incluso los hermosos mosaicos e iconos que se alzaron una vez como celebraciones de la gloria de Bizancio caen ahora en ruinas.

Todos los Cainitas de Constantinopla perciben esta decadencia y buscan ocultarla tras demostraciones de fuerza o muestras de indiferencia. Aquellos que han perdido la esperanza llenan sus noches de mezquinos planes e intenciones malévolas, mientras que los que luchan para evitar el fin se ven entorpecidos por sus propios temores y dudas.

Aun así hay unos pocos vampiros que luchan por la ciudad, y que se sacrificarán en las noches venideras. Algunos Cainitas, menos ambiciosos pero igualmente esperanzados, luchan por hacer de la caída algo sólo parcial, para plantar las semillas del renacer y el vigor renovado. En muchos aspectos, el destino de Constantinopla descansa en las manos de estos Vástagos.

## Simbología

En el mundo medieval, donde las velas titilan pálidamente fútiles frente al manto de la noche, es fácil creer que hay cosas más allá de la periferia de los sentidos humanos. La sabiduría y el conocimiento se ocultan en cada estatua y fresco que adorna Constantinopla, pero están perdidos para quienes no pueden o no quieren verlos. La ciudad está inmersa en una imaginería nacida de los esfuerzos, tanto inconscientes como deliberados, de Miguel el Patriarca. Sueños, símbolos y prodigios son indicadores de lo que ha ocurrido y de lo que está ocurriendo entre bastidores. Para aquellos Narradores a los que no les gusta presentar la ciudad tal y como es en realidad, esta sección explora los motivos más sutiles.

Primero y principal, Constantinopla representa el aspecto de la existencia vampírica que ha probado de forma consistente ser la perdición de los Cainitas: la inmortalidad. Supuestamente un don, la eternidad Cainita está sujeta a una amarga ironía: aunque la muerte natural no puede reclamar a un vampiro, se cobra su precio sobre todo a lo que éste se aferra. Los Cainitas sobrellevan la eternidad mucho mejor de lo que sus creaciones, pensamientos o incluso moral pueden tener alguna esperanza de hacerlo.

### El Triunvirato y el Número Tres

Constantinopla fue fundada buscando la estabilidad, y nació de las mentes de Miguel el Patriarca, Antonius el Ventrue y el Tzimisce conocido como el Dracon. Los tres Cainitas, individualmente poderosos, formaron un todo dinámico que entró en declive junto con su ciudad "eterna".

Antonius el Ventrue representaba los mejores y peores aspectos de la estabilidad. El pragmático Cainita tenía los pies bien puestos sobre la tierra y no era nada propenso a sueños descubellados y en definitiva autodestructivos. Sabía cómo resolver las situaciones que caían en su campo de experiencia.

No obstante, Antonius era incapaz de adaptarse cuando las circunstancias no se adecuaban a su experiencia. Su misma fuerza fue la causa de su caída. Era necesario que surgiese una crisis para que pudiese decidirse por un curso de acción extraño para él. Antonius representaba el aislacionismo de Constantinopla... con Roma caída, ¿a qué convenciones podían acudir él o Constantinopla? Todo era nuevo.

El Dracon de los Tzimisce Obertus, con su obsesión por lo efímero y lo transitorio, daba un contraste al Triunvirato y por lo tanto a la ciudad. Al contrario que muchos Tzimisce, que intentaban cambiarse a sí mismos —como si la humanidad no fuese nada a lo que aspirar— el Dracon se veía a sí mismo como un catalizador del cambio mismo. En lugar de perseguir cambios cosméticos para su forma física, optó por llevar el cambio a quienes le rodeaban. Quizá, de alguna forma inconsciente, luchaba contra el punto débil de muchos Cainitas: verse involucrados.

El Dracon era el mismo espíritu proteico. Nada permanecía quieto en torno suyo, y ajustaba constantemente sus reacciones a cada estímulo, hubiese motivo para ello o no. Su fuerza estaba en su capacidad para enfrentarse a cualquier problema que pudiese surgir, modificando su pensamiento como mejor se adaptase a la situación. De esta forma era difícil cogerle por sorpresa o con la guardia baja. Pero por el mismo motivo el Dracon era impredecible y poco de fiar.

Alianzas, tratados e incluso amistades estaban sujetos a sus cambiantes caprichos, pero su más grave error fue dejar Constantinopla durante el gobierno de Miguel III. El Dracon creía que su presencia erosionaría la paz y la estabilidad que en aquel momento florecían en Constantinopla. Aunque el estancamiento de la ciudad tardó dos siglos en manifestarse, Constantinopla no era estable. El Dracon había caído en la misma trampa que Antonius: creer que la ciudad sería tan inmortal como los Cainitas que la crearon.

El tercer miembro del Triunvirato era Miguel el Errabundo, autoproclamado ángel, y patriarca loco de Constantinopla. Durante un tiempo fue él quien mantuvo juntos a Antonius y el Dracon, actuando como la cabilla de la rueda que ellos mantenían en movimiento por medio de su oposición dinámica y constante. El Toreador Miguel era el factor de equilibrio que alternativamente animaba y refrenaba las actividades de los otros dos vampiros, que a su vez se centraron en él. Antonius lo puso en la realidad mientras el Dracon le recordaba sus sueños.

Tras la muerte de Antonius y la partida del Dracon, Miguel, falto del apoyo de sus compañeros, comenzó a mostrar ambos extremos. Quedó perdido en sus sueños, incapaz de adaptarse a las situaciones. En este aspecto, Miguel encarna el caos que envuelve la ciudad en el siglo XII.

Los ecos del Triunvirato resuenan todavía por Constantinopla, incluso aunque uno de los Cainitas haya muerto, otro se haya marchado y el tercero sea presa del delirio. Los símbolos —la Tierra, el Dragón y el Ángel— siguen presentes, pero las familias Cainitas de la ciudad están demasiado ciegas para reconocerlos y aprender de ellos, salvo quizá en sus pesadillas.

Es una desdicha que los vampiros contemporáneos de Constantinopla no reconozcan el simbolismo de los fundadores de la ciudad, pues la existencia de los Matusalenes afecta a las relaciones Cainitas incluso ahora. El número tres aparece en ciertas alianzas, afecta a la pertenencia a algunas familias retoño, y es el número de *Quaestoris* (o jueces familiares) en la ciudad. El número tres encarna la delirante interpretación de Miguel del Padre, el Hijo y el Espíritu Santo: Miguel, Antonius y el Dracon. Quizá si los Cainitas observan a sus predecesores, se den cuenta de que debe alcanzarse un equilibrio para salvar la ciudad y recuperar su grandeza.

## La perspectiva bizantina

Los ciudadanos de Constantinopla viven en una sociedad radicalmente distinta a la de Europa Occidental. La riqueza y la historia de Nueva Roma embargan a la población, que desciende del imperio de

## El Código de los Legados

*Tú, Natura, eres mi diosa; a tu ley*
*Están consagrados mis servicios.*
—William Shakespeare, *"El rey Lear"*

Los Cainitas de Constantinopla no siguen las Seis Tradiciones de Caín. En su lugar, a lo largo de los siglos y gracias al Brujah Tribunus, han desarrollado su propio conjunto de leyes y costumbres: el Código de los Legados. El principio básico del Código es el gobierno de la Trinidad. No hay príncipe en Constantinopla, sino que las familias Ventrue, Tzimisce y Toreador gobiernan unidas. A la cabeza de cada familia hay un patriarca (aunque se considera a Miguel el patriarca de toda Constantinopla) que la gobierna, y con ella a sus respectivas familias retoño. En los consejos periódicos de la ciudad, sólo las familias de la Trinidad tienen voz y decisión. Los Cainitas que no forman parte del sistema familiar no pueden intervenir en los asuntos de la ciudad. Todas las infracciones o disputas entre las familias de la Trinidad son resueltas por un grupo de jueces formado por un delegado de cada familia. Estos tres jueces son conocidos colectivamente como los *Quaestoris*.

Éstos son los dictados por los que se rigen todos los Cainitas de Constantinopla:

**El Legado de la Trinidad**: "De Tres" es el gobierno en Constantinopla. Sólo estos Tres tienen voz y pueden unir nuevas leyes a este Código. Es también responsabilidad de los Tres asegurarse de que las preocupaciones de los retoños sean oídas.

**El Legado de la Progenie**: Sólo la Trinidad es libre para dar el Abrazo. Incluso las familias retoño deben pedir permiso a los tres *Quaestoris*. No hacerlo resulta en la destrucción de la progenie y la sanción del sire.

**El Legado de la Fundación**: Sólo los Tres pueden otorgar dominio, tal y como los Primeros Tres fundaron la ciudad. Los Cainitas reciben un dominio con el Abrazo, en todo caso, y son responsables de asegurar que en él se cumpla el Código de los Legados.

**El Legado de las Sombras**: Los Tres son señores de la noche, y por tanto han de gobernar en las tinieblas. Se les debe reverenciar como a divinidades, pero sin que se revele nunca su naturaleza real. Al igual que se desconoce la naturaleza de Padre, Hijo y Espíritu Santo, debe ocurrir con la de la Trinidad.

**El Legado de las Cenizas**: La destrucción de un miembro de la familia está prohibida, a menos que los Tres lo ordenen. La violación de este legado desembocará en un juicio, tras el cual se inflige la Muerte Definitiva al infractor. Los que no pertenecen a las familias no están tan protegidos del daño.

Aunque estos Legados han existido desde el Segundo Cónsejo en el año 474, en 1197 no se observa su cumplimiento de forma tan estricta. Los Cainitas del Barrio Latino acatan las leyes de boquilla, y los vampiros que llegan de toda Europa encuentran estos dictados arcaicos, e imposible hacer que sean cumplidos.

Augusto. Los ciudadanos de Constantinopla consideran al resto del mundo como periferia que empalidece en comparación... y por la mayor parte tienen razón.

Los bizantinos están atados por las cadenas de una historia dorada, pero mancillada por la sangre y la soberbia. Los ciudadanos están rodeados de riquezas, pero viven tras muros que esconden la oscuridad que se cierne en el horizonte. Se niegan a ver el declive de su ciudad, aferrándose a los recuerdos de una edad dorada. Siguen el camino vital marcado por sus antepasados, y esperan mantener la misma gloria.

Pero más que sentir devoción hacia el imperio como un todo, ya esté en su apogeo o en decadencia, los ciudadanos de Constantinopla tienden a mantenerse leales a las tierras de su nacimiento. Los criados en la ciudad perciben incluso al resto del imperio como un tranquilo remanso. Los forasteros que acuden a Constantinopla en busca de fortuna o poder ven la ciudad como un destino y un recurso, pero permanecen fieles a sus lugares de nacimiento. Muchos anslan volver a su terruño. Incluso los políticos más ambiciosos lamentan tener que trabajar con los de otras regiones obviamente inferiores.

Sin embargo, más que los romanos o los capadocios, los tracios o los armenios, los hijos de Constantinopla se consideran a sí mismo cristianos. Los asuntos del espíritu son tan reales para ellos como los mundanos, si no más. Se cree que la eternidad espera más allá de la tumba y que el Segundo Advenimiento se acerca rápidamente, así que la fe en el Hijo de Dios supera a todas las demás preocupaciones.

Con el colapso y caída de las sedes de Jerusalén, Antioquía y Alejandría, sólo quedan las Iglesias de Roma y Constantinopla para guardar las almas de la humanidad. En el este se ve a la Iglesia Occidental no como una hermana religiosa, sino como una lejana orden cismática que se burla de la voluntad de Dios. A pesar de que la Iglesia Oriental no las tolera, hay muchas y diversas herejías, frecuentemente mezcladas con el regionalismo. Los bogomilos infestan los Balcanes, pero sólo hay conflictos cuando estos paganos entran en Constantinopla.

Pequeñas comunidades musulmanas y judías sobreviven en Nueva Roma, a pesar de su condición de corazón de la Cristiandad. Estas fes —vistas como inferiores y extrañas, salvajes y asesinas— son toleradas sólo a causa de su aislamiento. Los cristianos se relacionan con musulmanes y judíos sólo cuando no les queda otro remedio, ya sea por su propia pobreza o porque deseen algo que sólo tienen los infieles. Las comunidades judía y musulmana de la ciudad son pequeñas pero fuertes esferas, en las que se olvida la pretensión de imperio y la fe es practicada con sencillez.

## Perspectiva Vampírica

Los Cainitas de Constantinopla son una raza variada y compleja, pero muchos comparten un vínculo con la ciudad. De acuerdo con los fundadores de las tres familias de la Trinidad, la ciudad representa el intento de forjar una civilización duradera, y todos los que acechan en sus calles por la noche están vinculados a este Sueño. El peso de la tradición se deja sentir sobre los Cainitas de Constantinopla, forzándoles a unas miras y unos modos de comportamiento forjados en los primeros días de la ciudad. Pero el legado de la ciudad está muriendo; incluso los que pueden seguir el rastro de su sangre hasta su nacimiento luchan por mantener el Sueño.

El futuro aterra a muchos vampiros bizantinos. Los signos de la caída están por todas partes —las iglesias no están tan cubiertas de oro como antes, la corte imperial se encuentra en el caos, los mercaderes venecianos dominan el comercio, y los territorios del imperio están bajo una constante amenaza de invasión— pero hablar de estas cosas es admitir la fragilidad del Sueño, y por lo tanto no está tolerado. Los Cainitas bizantinos se han perdido en sus propias facciones, incapaces de aceptar la inminente caída.

Los Cainitas extranjeros residentes en la ciudad por la gracia de la Trinidad o bajo la protección de vampiros italianos, no están tan atados al pasado ni tan intimidados por el futuro. En el atestado barrio Latino, los profetas apocalípticos se codean con rapaces buitres dispuestos a alimentarse de este abotargado cadáver urbano. Mientras tanto, los amigos y aliados de los Cainitas bizantinos se preparan para dejar la ciudad atrás, entristecidos por que sus camaradas y seres queridos no puedan hacer lo mismo.

## Religiones de Sangre

Como sus inferiores mortales, los Cainitas de Constantinopla son profundamente religiosos. La Maldición de Caín y la profecía de la Gehena no son para ellos conceptos abstractos ni difusas mitologías, sino realidades que experimentan cada noche. A medida que siguen apareciendo profecías de destrucción, más y más Cainitas asumen una no-vida religiosa.

Los Gesudianos, dirigidos por el Tzimisce Obertus Gesu, son la orden religiosa vampírica más antigua de la ciudad. Con atavíos monásticos, los Gesudianos enseñan una filosofía de pureza a través de una comprensión de la crueldad y el sufrimiento.

Los más cercanos a Miguel el Patriarca han llegado a adorarle como el arcángel Miguel. De acuerdo con estos Cainitas, Miguel, señor de los ejércitos de Dios, ha venido para traer literalmente el Cielo sobre la Tierra.

Los Soñadores, otra secta religiosa de vampiros, siguen las enseñanzas del misterioso vampiro Salubri Achmet el Soñador. En busca de la Golconda, Achmet aboga por la supresión de todos los impulsos físicos hacia la sangre y la exploración de un mundo de ensoñación y letargo.

Y por su parte, los Hijos de Calomena han llegado hace poco de la periferia balcánica, alterando la trinidad de fes de sangre. Cuasi un clan, estos locos profetas afirman que los descendientes de Caín están a punto de ser destruidos por una furiosa madre sagrada.

Cómo se relacionen estas sectas entre sí dependerá de su deseo de preservar Constantinopla y el imperio. Si carecen de la visión de los Tres fundadores, la ciudad caerá víctima de las luchas religiosas. La población mortal sólo podrá seguirla.

# Capítulo Dos: Historia

Mantener despierto a un adormecido Emperador;
O posarse sobre una rama dorada para cantar
A las damas y señores de Bizancio
Lo que ha pasado, está pasando o va a pasar.
—William Butler Yeats, "Navegando hacia Bizancio"

Para la mayoría de los que viven en Constantinopla, su historia comenzó con el auge de Roma. Otros creen que empezó cuando Cristo dio su vida por sus pecados. Sin embargo, los que soportan la Maldición de Caín en Nueva Roma, comprenden que Constantinopla fue creada como una entidad nueva, separada de Roma y la Crucifixión. Perciben su historia como un rico y gastado tapiz que traza el Sueño del Triunvirato.

# Panorámica de la historia Cainita

La historia de Constantinopla y sus moradores mortales es un largo relato que abarca más de ocho siglos tanto de ignorancia como de iluminación. Para los hijos de Caín, no obstante, gran parte de la era bizantina gira en torno a las relaciones entre tres vampiros y sus familias. El Toreador Miguel, el Ventrue Antonius y el Tzimisce Dracon levantaron su Sueño en la ciudad, y sus amores, odios y crímenes han condicionado su curso.

Estos tres Matusalenes fueron amantes y aliados durante siglos antes de que el emperador cristiano Constantino llegase para mostrarles el camino. Para ellos, aquel devoto y rapaz gobernante del mundo mortal encarnaba las virtudes y pecados de su especie. Siguiendo su ejemplo, los tres dejaron Roma y buscaron en el cristianismo una guía para sus intentos de crear un legado inmortal. Haciéndose llamar el Triunvirato, Miguel, Antonius y el Dracon llegaron a la ciudad de Constantino, decididos a ayudar en la construcción de una civilización perfecta y duradera: un Cielo sobre la Tierra.

Durante los primeros siglos, los tres amantes cooperaron y se repartieron esferas de influencia, pero el resentimiento y las recriminaciones no andaban muy lejos. Miguel, siempre en el centro del Triunvirato, disfrutaba de la competición entre sus amantes e hizo poco por mitigar su rivalidad. Antonius y el Dracon libraban una guerra cada vez más encarnizada por ganarse el favor de Miguel. En el siglo VI, el Ventrue logró ventaja para atacar a los Tzimisce con un auge de la autoridad de los emperadores mortales, promulgando edictos contra las órdenes monásticas que albergaban a la estirpe del Dracon. Como respuesta, el Dracon inició la caída del imperio, ayudando a extender plagas, enviando al caos a las dinastías bajo influencia Ventrue y llenando los monasterios de penitentes.

Miguel, hermoso y vano, intentó apagar la ira de sus amantes ofreciéndoles el presente de dos niños, Gesu y Symeon. Mediante tal demostración de amor completo e igual, deseaba restablecer el equilibrio del Triunvirato y de la Trinidad de familias Cainitas que habían engendrado. Pero no fue así. El desastre y los oscuros sentimientos se combinaron para hacer a ambos niños Tzimisce, y apartaron para siempre a Antonius de sus amantes. Siguiendo a pensadores mortales de la época —como los Tres habían seguido a Constantino siglos atrás— el Matusalén Ventrue invocó una Iconoclastia vampírica en la que el culto de sangre fomentado por los Tzimisce sería erradicado y los hijos de Caín se desvanecerían en las sombras. La combinación de los movimientos iconoclastas mortal y vampírico, y la poderosa oposición monástica y Tzimisce a los mismos, empezó a resquebrajar el Sueño bizantino.

Una terrible noche del año 796, Miguel y el Dracon se reunieron con sus chiquillos y con los vampiros Ventrue opuestos al movimiento iconoclasta. Sin ver ninguna otra alternativa, los Matusalenes autorizaron la destrucción de su amante Antonius. Fue Caius, el ambicioso chiquillo del propio Matusalén Ventrue, quien llevó a cabo la tarea. Durante unas pocas décadas, el orden pareció restaurado al ocupar Caius el puesto de su sire, y Constantinopla recuperó su prosperidad, pero el asesinato de Antonius no pudo ser olvidado tan fácilmente.

Para el Dracon aquello marcó el fin de su pasión por el Sueño. El asesinato de su rival quedó como un sangriento recordatorio de su propio poder destructivo, y se retiró en su monasterio. Finalmente, incapaz de soportar la presencia de los fantasmas que él mismo había creado, y esperando preservar el Sueño mediante su ausencia, desapareció en la noche para no volver nunca. Miguel pagó un precio más alto. El Matusalén llevaba siglos resistiéndose a la locura, pero la su culpa le zambulló en el delirio. Recluido en la espléndida iglesia de Hagia Sophia, en su obsesión por llevar el Cielo a la Tierra, el Toreador acabó creyéndose un verdadero ángel. Incluso ahora, en letargo, su poderosa psique abarca toda la ciudad y lleva a muchos a papeles religiosos, sembrando una terrible locura entre sus chiquillos.

Son los herederos del Triunvirato —el asesino Caius, los Tzimisce Gesu y Symeon y Petronio, el único chiquillo de Miguel que se ha librado de la

## Cronología Bizantina

Te presentamos una línea cronológica de acontecimientos bizantinos tanto mortales como Cainitas

**Aprox. 2100 a.C.** La Antediluviana Toreador Abraza a Mi-ka-il en la ciudad de Ebla.

**Aprox. 550 a.C.** El Capadocio Byzar funda la colonia de Bizancio. Mi-ka-il (ahora conocido como Beshter) visita el lugar.

**548 a.C.** Beshter se establece en Roma.

**309 a.C.** Alexia Theusa visita Bizancio y es Abrazada por Byzar.

**58 a.C.** Beshter y el Matusalén Ventrue Antonius se convierten en amantes.

**65** Beshter Abraza al autor satírico romano Petronio.

locura— quienes se enfrentan a la tarea de mantener unido el frágil Sueño. Pero todos están trabados por el legado de sus sires. Caius ansía ocupar el puesto de Antonius como amante de Miguel, pero siempre será rechazado a causa del estigma del asesinato; Gesu y Symeon han entrado en una espiral de odio mutuo que reproduce inconscientemente las no vidas de Antonius y el Dracon; Petronio no encuentra refugio de la influencia de su loco padre y está siendo arrastrado poco a poco a su caída.

Terminando el siglo XII, los instrumentos de la destrucción de Constantinopla llegan en la forma de occidentales y musulmanes (tanto mortales como Cainitas). Pero las raíces de la destrucción están en las tres poderosas figuras que levantaron el Sueño sobre los cimientos de su deslucido amor.

# La antigua Bizancio

La historia de Constantinopla y el Imperio Bizantino no comienza en el año 330, sino casi un milenio antes, con la fundación de una pequeña colonia griega en el siglo VI a.C. De acuerdo con a leyenda Cainita, la colonia fue fundada por el Capadocio Byzar, que guió a un pequeño grupo de seguidores desde la ciudad griega de Megara hasta el paraíso del Cuerno de Oro. Gracias a su ubicación, Bizancio se convirtió en un puerto señero y un importante enclave comercial entre las ciudades-estado griegas y Asia. Aunque la colonia tenía un gran potencial, nunca se le permitió florecer, convirtiéndose en lugar de ello en un premio en disputa para las enfrentadas ciudades-estado de Atenas y Esparta.

Bizancio estuvo cambiando de manos entre espartanos y atenienses durante tres siglos, hasta que ganó su libertad. Cada conquista había estado a punto de destruir la ciudad, pero ésta se las había arreglado para sobrevivir y quedar reconstruida. Este ciclo de destrucción y renovación perduró hasta los tiempos de Roma, cuando, por última vez antes de la llegada de Constantino, la colonia quedó arrasada. Durante la guerra civil entre Lucio Septimio Severo y Pescenio Niger, Bizancio —que pagaba tributo a Roma— decidió alinearse con este último, esperando conseguir su

## Cronología Bizantina

**85** Beshter se convierte al cristianismo y es bautizado como Miguel.

**152** Miguel conoce al Tzimisce Dracon, y se convierten en amantes.

**196** Septimio Severo arrasa Bizancio. Alexia Theusa tiende una emboscada a Byzar y los Capadocios locales, dejándoles en letargo.

## Antonius el Galo

Miguel el Errabundo conoció al Matusalén Ventrue Antonius en las décadas anteriores al nacimiento de Cristo, cuando la gran República Romana subyugaba la Galia. Abrazado por el Antediluviano Ventrue varios siglos antes, el poderoso Cainita había gobernado la noche largo tiempo como un orgulloso señor de la guerra entre las tribus de la región. No obstante, cuando vio el avance de la marea romana, reconoció la mano de su clan y decidió unirse al nuevo orden. Miguel apenas pudo resistirse ante la majestuosidad del galo, y Antonius estaba igualmente indefenso frente a la incomparable belleza del chiquillo de Anikel. Ambos gravitaron uno hacia otro a lo largo de los años siguientes y se convirtieron en aliados y amantes.

Cuando Miguel quedó fascinado por la nueva fe cristiana, fue Antonius quien le dio el consejo y el apoyo que hicieron posible visionar el Sueño. Al quedar Miguel perdido en la maravilla, Antonius propuso construir un nuevo y fuerte imperio. Pero su relación no estaba libre de riesgos: el mayor de todos fue la llegada del Tzimisce Dracon. Esta mutable criatura de pasión y visiones era el opuesto casi perfecto del pragmático y sólido Antonius, e igualmente irresistible para Miguel. Éste se convirtió nuevamente en el Errabundo, viajando de continuo entre el palacio romano de Antonius y el refugio chiriforn del Dracon.

Antonius se consagró a la tarea de forjar un nuevo imperio, mientras intentaba recuperar para sí toda la atención de Miguel. Fue incapaz de conseguirlo y, una vez fundada Nueva Roma en el siglo IV, intentó quedarse con la mayor parte de ella. Aun así, el resentimiento de Antonius acabó convirtiéndose en odio, y libró una desesperada batalla por la supremacía sobre el Dracon.

En los siglos VII y VIII, Antonius llegó a exponer una nueva filosofía para su especie. Siguiendo los pasos de los mortales que rechazaban el culto a los iconos, Antonius se proclamó iconoclasta y arremetió contra los Cainitas adorados por mortales. El Dracon era el objetivo principal de su ira, pero sus llamadas al secreto y la ocultación le alejaron también de su chiquilla favorita, Septima Dominica. Los esfuerzos iconoclastas, tanto en la esfera mortal como en la vampírica, acabaron haciéndose tan extremos que llevaron a la destrucción del propio Antonius.

## El Dracon

Miguel el Errabundo nunca llegó a conocer los orígenes de su más enigmático y potente amante, el Tzimisce Dracon. Supuestamente el primer chiquillo del Antediluviano de los Demonios, el Matusalén expresaba la filosofía de cambio de su clan como ningún otro. No satisfecho con cambiar sólo su cuerpo, se veía como un agente de la metamorfosis para el mundo. Mediante el poder de la filosofía y la pasión, dio pie al auge y caída de reinos y creencias.

Miguel y el Dracon se conocieron durante uno de los viajes del Toreador a la isla de Chipre en el siglo II, y quedaron mutuamente embelesados. La pasión y perfección de Miguel fueron irresistibles para el Tzimisce. A su vez, el Toreador reconoció en el Dracon la energía primaria que se necesitaba para construir su Sueño y llenar su corazón.

El Dracon y Antonius se convirtieron en socios en el Sueño de Miguel y en el amor... una unión incómoda en el mejor de los casos. La lógica y el pragmatismo de Antonius herían el corazón del Tzimisce, que a su vez atacaba al Ventrue, frecuentemente azuzado por Miguel. Esta lucha llegó a extremos devastadores en Constantinopla cuando el Dracon intentó destruir todo lo que Antonius había creado. Sólo tras el asesinato del Ventrue se dio cuenta el señor Tzimisce de que le había amado tanto como a Miguel. Poco después del terrible crimen, el Dracon dejó la ciudad.

independencia de una vez por todas. Por desgracia, Septimio Severo destruyó la ciudad como castigo, lo que efectivamente marcó el fin de la antigua Bizancio, aunque pavimentando el camino para que el Sueño de Miguel se convirtiese en realidad.

Byzar y muchos de sus seguidores desaparecieron en las sombras de la noche, dejando sólo a la Capadocia Alexia Theusa para presenciar el saqueo de la ciudad. No queriendo implicarse en los asuntos de los demás clanes, Alexia se mantuvo al margen cuando el Lasombra Ectoris llegó de Roma para declarar Bizancio como propia. Ectoris empleó cultos politeístas para hacerse con la ciudad reconstruida, pero se mantuvo apartado de Alexia, pues sentía en ella la sangre de Byzar.

# Constantino y Nueva Roma (196-476)

*In Hoc Signo Vinces*
*(Con este signo vencerás)*

—Mensaje celestial visto durante la batalla por el emperador Constantino

Poco después del reinado del emperador Diocleciano —y la rápida estratificación de Roma— el Matusalén Miguel y su compañero Antonius el Galo tomaron la decisión de trasladarse a algún otro lugar. Dejaron la Ciudad Eterna de Roma, que se estaba aislando del mundo, y buscaron la compañía del Tzimisce chipriota Dracon para llevar a cabo su Sueño de una sociedad nueva y mejor. Los tres sabían, no obstante, que aún no había llegado el momento de actuar, esperaban un augurio que anunciase el momento oportuno.

Antonius fue el primero en fijarse en un nuevo y ambicioso general llamado Constantino, del que se decía que estaba tocado por Dios. Los tres Matusalenes observaron al general cuando éste hizo su jugada por el poder imperial y cuando siguió el consejo de su madre convirtiéndose en un seguidor del profeta nazareno Jesús Cristo. Para Miguel, Constantino era el más grande mortal que había conocido nunca: parecía encarnar lo divino y lo rapaz, Abel y Caín, y Miguel se dio cuenta de que su propio destino estaba entrelazado con el del mortal. Pero no queriendo acercarse a él por miedo a corromperle, los Matusalenes sólo podían observar sus progresos.

Mientras tanto, los señores Malkavian y Ventrue de la vieja guardia del Imperio Romano, sorprendidos por el golpe imperial de Constantino, hicieron un intento desesperado de contrarrestarlo apoyando a

## Cronología Bizantina

**312** Constantino el Grande, en su ascenso al trono imperial, se enfrenta con su rival Majencio cerca de Roma. Miguel, Antonius y el Dracon adoptan el nombre del Triunvirato.

**324** Constantino derrota a Lincinio cerca de Bizancio, asegurando de forma definitiva su reclamación del trono.

**326** Constantino funda Nueva Roma en el emplazamiento de Bizancio. El Triunvirato deja Roma para establecerse en la nueva capital.

**329** Caius, el lugarteniente de Constantino, es Abrazado por Antonius.

**330** Nueva Roma se convierte en la nueva capital del imperio.

Majencio, un advenedizo sin verdadero derecho al trono. En su ceguera, los señores vampiros vieron a Constantino como un peón de Miguel, intentando evitar que los tres Matusalenes controlasen al siguiente gobernante del Imperio.

En octubre del año 312, Constantino y Majencio entablaron batalla unos pocos kilómetros al noreste de Roma. Fue entonces cuando Constantino tuvo su legendaria visión: en lo más cruento de la batalla, vio la imagen de una cruz en el crepúsculo, con la inscripción *In Hoc Signo Vinces*. Inspirado por esta señal divina, derrotó al ejército de Majencio, prácticamente asegurando su trono imperial. Miguel lloró lágrimas de sangre durante la batalla; la imagen de una cruz ardiente apareció en sus sueños, representando para él la divinidad que le había sido denegada para siempre.

La posición de Constantino quedó definitivamente asegurada con la derrota de Lincinio cerca de Bizancio en el año 324. Los Malkavian y Ventrue de Roma aceptaron su victoria a regañadientes, y los Matusalenes supieron que por fin había llegado el momento de construir su Sueño.

Constantino dejó su señal en el imperio y en la historia misma al reconstruir Bizancio y llamarla Nova Roma. Miguel y sus compañeros viajaron hasta el lugar sagrado para crear su sueño. Constantino opinaba que la República Romana y las tradiciones paganas no tenían lugar en el imperio cristiano que estaba levantando, y Miguel siguió esta idea. Aunque los paganos eran tolerados en la gran ciudad de Constantino, fueron tomadas medidas para reducir su influencia. A petición de Miguel, y usando su influencia sobre Caius, el lugarteniente de Constantino, Antonius se hizo con las obras de arte de las ciudades del imperio, la mayoría procedentes de templos paganos, con el propósito de adornar la nueva ciudad. Constantino llevó esto un paso más lejos, haciendo que fuesen exhibidas fuera de sus santuarios tradicionales, donde no tenían poder sobre sus adoradores. De esta forma aseguró la preeminencia del cristianismo.

A medida que crecía la nueva ciudad, lo mismo pasaba con el resentimiento de Roma hacia ella; el centro del imperio se había trasladado a Constantinopla. Constantino se esforzó por mitigar las quejas de sus súbditos, pero Miguel, el Dracon y Antonius no hicieron ningún intento de reconciliarse con los señores Ventrue de Roma, a los que consideraban reliquias del pasado. Los primeros años de Constantinopla fueron una gran época para los Matusalenes del Triunvirato. La ciudad era suya y su inspiración mortal estaba haciendo su labor sagrada: el momento de gloria estaba sobre ellos. Se referían en privado a esta época como los Años Augustos.

## Los Inconnu

*Dejamos la Ciudad Eterna porque hace mucho que su corazón dejó de latir. Se muere... y vosotros, los señores de una ciudad antaño gloriosa, os escondéis en sus sombras, perdidos en un laberinto construido por vosotros mismos. Cuando nuestra raza contemple estos tiempos, la muerte de otra época, verán vuestros logros y se preguntarán qué falló. Pero nunca, tal y como os ocultáis, sabrán quién fue el responsable, ni a quién dirigir sus elogios o su condena. Vuestros hechos, tanto los más grandes como los más viles, estarán perdidos para la posteridad, y no os llamarán más que los Incognitus.*

—Últimas palabras de Miguel a los Cainitas de Roma en la víspera de su partida.

La única oposición al éxito del Triunvirato tuvo su origen en la estirpe Lasombra de Ectoris, quien se negaba a ceder su lugar preeminente a Miguel. El Triunvirato se dio por satisfecho con proteger a Constantino de Ectoris, mientras el emperador erradicaba el paganismo de la ciudad, socavando el poder de los Lasombra. Para garantizar la seguridad del emperador y recompensar los servicios de su lugarteniente Caius, Antonius Abrazó a éste en el año 529.

Constantino murió en el año 337, tras haber cristianizado su imperio, forjado una ciudad que duraría siglos y preparado el camino para el Sueño de Miguel. Cuando su divino icono pasó a descansar, el Triunvirato inició una larga serie de discusiones acerca del futuro de la ciudad. Estos encuentros pasaron a ser conocidos como el Primer Consejo. Guiados por el ejemplo del fallecido emperador, los Tres confirmaron su decisión de hacer de la Cristiandad la piedra base de un nuevo imperio.

Esta decisión fue ratificada cuando Magnus, un chiquillo del Lasombra Ectoris, presentó a su sire con una estaca clavada como presente para Miguel. Ectoris fue eliminado y Magnus y su progenie quedaron encargados de supervisar al clero de Constantinopla, dejando las órdenes monásticas para los Tzimisce. El Triunvirato no pudo prever que el celoso acopio de poder por parte de Magnus ayudaría a ensanchar la división entre las Iglesias de Oriente y Occidente en los siglos venideros, resultando un cisma que acabaría partiendo el Sueño en dos.

# La caída de Occidente (476-518)

Mientras el Sueño de Miguel y su Triunvirato crecía en el Este, Roma recibía un golpe tras otro, cayendo finalmente ante el bárbaro Odoacro en el año 476.

Miguel y sus cohortes celebraron el Segundo Consejo en el año 477 para enfrentarse a las consecuencias de la caída de Roma. Hasta aquel momento, Constantinopla, aunque considerada dominio del Triunvirato, se había mantenido abierta a otros vampiros. Pero a medida que los refugiados Cainitas iban afluyendo desde Occidente, se tomó la decisión de cortar los lazos con el pasado. El Triunvirato decidió que sólo quienes compartiesen su visión de futuro tendrían permiso para quedarse. Prestamente cerraron la ciudad a quienes no fuesen de su sangre y exiliaron a muchos otros (aunque la Capadocia Alexia Theusa, que había entablado amistad con Antonius y su chiquillo Caius, recibió la protección de los Ventrue). Fue el Segundo Consejo el que creó el sistema de la Trinidad, en el que cada miembro del Triunvirato se convirtió en cabeza de una familia responsable de un aspecto del Sueño. Basado en la Trinidad cristiana, el sistema ponía a los Toreador Micaelitas en el papel simbólico del Padre, guiando el Sueño con su sagrada visión y su poder en la Iglesia. Los Ventrue Antoninos representaban al Hijo, asegurando el éxito del Sueño gracias a su influencia en las esferas mortal e imperial. Los Tzimisce del Dracon —tomando el nombre "Obertus", o "escondido"— asumieron el papel del Espíritu Santo, responsable de la esotérica filosofía de iluminación que alimentaba al Sueño, y cuyo mejor ejemplo está en las órdenes monásticas entre las que se oculta-

## Cronología Bizantina

**337** Constantino el Grande muere. El Triunvirato celebra el Primer Consejo. Magnus, un Lasombra local, se pone al servicio de Miguel.

**476** Roma cae ante el bárbaro Odoacro. Empiezan a llegar refugiados Cainitas a Constantinopla.

**477** Se celebra el Segundo Consejo, formando el sistema de familias de la Trinidad. Los Lasombra de Magnus y un grupo de Brujah romanos conocidos como Lexor son declarados retoños. Antonius extiende su protección a Alexia Theusa.

**489** Miguel invita al Seguidor de Set Khay'tali a fundar una familia retoño.

**518** Justino I se convierte en emperador bajo la guía de su sobrino Justiniano y Antonius.

han los Cainitas. Los Lasombra de Magnus fueron la primera de las familias retoño —habiendo ganado posición bajo los Toreador— sentando un precedente para que otros fuesen autorizados a vivir en la ciudad.

Muchas facciones romanas pidieron ser reconocidas como retoños, pero sólo los legisladores Brujah Lexor lo consiguieron. Al contrario que otros, estos guardianes vampíricos de la ley y la tradición romana se habían consagrado a apoyar el Sueño de Miguel. Habiendo llegado a Constantinopla con copias de las leyes de Roma, su líder Tribonius pidió formalizar y organizar los códigos mortales y Cainitas de la nueva capital. Los Lexor fueron reconocidos como retoños de los Ventrue Antoninos. A los demás, así como a los que ya estaban en Bizancio y se habían negado a inclinarse ante el nuevo orden, de les prohibió la entrada en la ciudad. Sin ningún otro lugar al que ir, muchos cayeron al amanecer en las puertas de la ciudad.

Se permitió que Occidente descansase en manos bárbaras mientras Antonius establecía una posición firme supervisando los salones del poder temporal. Pero la división Micaelita/Obertus de la esfera religiosa de la ciudad fue mas problemática. Aunque los amantes acordaron una división teórica de la influencia, con Miguel supervisando la autoridad clerical y el dogma y el Dracon ocupándose de las místicas órdenes monásticas, la división efectiva no quedó clara y el conflicto demostró ser inevitable. La oposición entre clero y monjes se exacerbó con la aparición de la herejía monofisita. Este movimiento mortal afirmaba una naturaleza enteramente divina para Cristo, rechazando la naturaleza dual enfatizada por la Ortodoxia.

## Cronología Bizantina

**527-555** Justiniano se convierte en el emperador y expande los territorios de Bizancio en el norte de África e Italia. El sistema de familias vampíricas de la Trinidad se extiende por el imperio. Los diversos monasterios supervisados por los Tzimisce Obertus del Dracon pasan a estar estrictamente regulados.

**537** La construcción de Hagia Sophia, el mayor templo cristiano, es finalmente concluida en Constantinopla. El Toreador Miguel establece allí su residencia.

**555-565** El gobierno de Justiniano termina en el caos y Constantinopla empieza a perder territorios exteriores. Las plagas debilitan el imperio.

### La locura del amanecer

*Hablo de una noche varios meses posterior al segundo Consejo. La oscuridad en la Vía Ignacia era abrumadora, e incluso con los dones de Caín, oí aproximarse a los romanos antes de verles. Cuando mi vista preternatural llegó allí, distinguí una abigarrada multitud —casi cincuenta— de Cainitas y ghouls caminando hacia las puertas de la ciudad. La marca de Malkav estaba en sus ojos, y cantaban canciones de dolor y lamento con una terrible inocencia que estremeció lo que quedaba de mi alma. Corriendo hacia la muralla, ordené que las puertas permanecieran cerradas ante aquella ola de Condenados.*

*—Los golpes y llamadas duraron toda la noche. Bloqueé mis ojos y oídos lo mejor que pude, pero podía imaginar a aquellas manos condenadas golpeando con todo su cuerpo la madera de la puerta. Cada llamada enviaba una espina de locura a mi alma, y esperé con febril impaciencia para ver si mi cordura sobrevivía a la noche.*

*Busqué refugio en una casa cercana cuando me envolvió el sopor. Mientras me deslizaba en las nieblas del sueño, pude oír el bramido de terribles lamentos que recibían al amanecer fuera de los muros. La sangre y las marcas de quemaduras han sido limpiadas hace ya tiempo de las puertas, pero siguen encontrando un eco en mi mente.*

—Del testimonio de Petronio, chiquillo de Miguel.

La herejía servía también a intereses nacionales, inspirando unos movimientos anti-imperiales en Egipto y Siria que al menos Antonius creyó inspirados por los Setitas.

Miguel jugó con la convicción de Antonius el año 489, presentando a sus amantes al Setita Khay'tall y pidiendo que fuese reconocido como el líder de una nueva familia retoño de los Toreador. El líder Ventrue accedió a la demanda, esperando ganar con ello el favor de Miguel; el Dracon se retiró sin comentario ni oposición, y Antonius se sintió seguro de haberse ganado a Miguel a su lado de una vez por todas.

# La Época de Justiniano (518-565)

La rivalidad entre el Dracon y Antonius iba creciendo con el paso de los años... frecuentemente animada por Miguel, que disfrutaba con la visión de sus amantes compitiendo por su favor. El Tzimisce Dracon fue el primero en cansarse de esos juegos y mostró su descontento a Miguel. El patriarca Toreador reaccionó fríamente, y los Tzimisce de la ciudad se vieron aislados mientras Ventrue y Toreador estrechaban lazos. Antonius, ahora glorioso en el favor de Miguel, pudo llevar adelante su plan en pro de un imperio verdaderamente grande y adecuado al Sueño del Triunvirato.

El instrumento de Antonius para el crecimiento fue un ambicioso político de Tracia llamado Justiniano. Reinando primero a través de su tío Justino y después como emperador, Justiniano llevó a Bizancio a un próspero desarrollo. Italia y el norte de África fueron arrebatados a los bárbaros que los habían arrancado de Roma. Las revueltas en la capital y sus territorios fueron sofocadas, y los Brujah terminaron su tarea de codificar las leyes de mortales y Cainitas, presentando el Código de los Legados a la capital. El sistema de familias vampíricas reinantes establecido en la ciudad se extendió por el imperio, al recibir poderosos Cainitas títulos imperiales sobre diversas regiones. Septima Dominica, chiquilla favorita de Antonius y su compañera desde las noches de Roma, hizo las veces de prefecto pretoriano para los Ventrue, convirtiéndose en la intermediaria entre los Cainitas provinciales y Constantinopla. Bajo su vigilante mirada, se reconoció a los señores guerreros Gangrel en Anatolia y los Balcanes, mientras los Lasombra ocupaban puestos de autoridad en Egipto y Libia.

Toreador y Ventrue colaboraron también en la reestructuración de la Iglesia, de forma que sirviese a los intereses de ambas partes. Mientras Miguel y su progenie fueron autorizados a continuar extendiendo una religión popular por la zona —una zona especialmente rica en historias de santos y hombres sagrados, que se convertían en objeto de culto y admiración— los monasterios fueron estrictamente regulados, recor-

### Cronología Bizantina

**565-600** Las plagas, supuestamente extendidas por el Dracon, atacan repetidamente Constantinopla.

**566** Antonius Abraza a Belisario, general en jefe de Justiniano.

**579** Narses, rival mortal de Antonius, descubre a un Lasombra y es Abrazado. Se le encomienda la guarda de los territorios italianos del Imperio.

**602** Focas se convierte en emperador, dando inicio a un reino de terror.

**604** Septima Dominica, chiquilla de Antonius, Abraza a su sirviente Nicéforo. Caius Abraza a un magistrado llamado Epiro.

**610** Heraclio sube al trono y renueva el poder de los monasterios, asegurando la base de los Tzimisce.

tando así el poder de los Tzimisce Obertus. El mayor símbolo del nuevo lazo entre Antonius y Miguel fue la construcción de Hagia Sophia, la Iglesia de la Santa Sapiencia, el mayor y más opulento de todos los templos cristianos de Bizancio.

El fin del gobierno de Justiniano presenció la caída de los planes de Antonius. El imperio se había extendido más de lo que sus recursos podían soportar, y gran parte de Italia estaba en manos bárbaras, mientras Persia iba alzándose en Oriente. El fantasma de la plaga barrió también el imperio diezmando a la población de la capital y de muchas provincias. Cuando se llenaban los cementerios, los cuerpos eran apilados en templos abandonados hasta que alcanzaban el techo. Antonius, seguro de que los problemas de "su" imperio podían ser rastreados hasta el Dracon, no prestó la suficiente atención a sus propios asuntos. Permitió que se desarrollase una peligrosa rivalidad entre dos poderosos funcionarios del ganado: el gran general Belisario y el poderoso chambelán Narses. Ambos conocían a Antonius como el "consejero" de Justiniano, pero el Ventrue Abrazó sólo a Belisario. Narses fue dejado para morir como todos los mortales, pero se resistió a ceder la eternidad a su viejo rival. Habiendo traspasado en gran medida el tenue velo que ocultaba la naturaleza de Antonius, el anciano chambelán viajó hasta Italia para encontrar allí un enclave Lasombra. Abrazado y victorioso, reapareció en Bizancio al siglo siguiente para reclamar el título por la porción de la Italia imperial que había resistido incólume los ataques de los bárbaros.

## Una era de oscuridad (565-690)

Los siglos siguientes a la muerte de Justiniano fueron una época muy oscura para el pueblo de Constantinopla: las plagas, las amenazas de invasión y el tiránico reinado del emperador Focas destruyeron mucho de lo que Justiniano —y Antonius— había creado. La peste bubónica, que asaltó la ciudad una y otra vez, redujo su población a casi la mitad, y muchos supervivientes optaron por dejar la ciudad en busca de asentamientos más seguros. Estos acontecimientos tenían su reflejo y frecuente inspiración en los conflictos del Triunvirato.

Gracias al gobierno de Justiniano y su ambiciosa reconquista de Occidente, Antonius se ganó el favor de Miguel, forzando al Dracon a asumir un papel secundario en la ciudad que había ayudado a crear. Los monasterios controlados por los Tzimisce sufrieron con particular dureza las reformas de Justiniano, y esto

enfureció al Dracon. Cuando las mareas de la peste barrieron la ciudad, el Demonio hizo sentir su presencia. Por medio del poder que aun conservaban los monasterios, hizo creer a la población mortal que la enfermedad era una señal del descontento divino. El caos originado acabó con el potencial humano que Antonius necesitaba para satisfacer sus ambiciones imperiales, frustrando cualquier futuro sueño de conquista. Y lo que era peor, Antonius ya no podía impedir la ascensión al trono de emperadores incompetentes y locos, y una sucesión de líderes débiles vistieron el manto púrpura. La culminación de esto fue la coronación del temible Focas en el año 602.

El derecho al trono de Focas vino dado por la fuerza, y durante los ocho años de su reinado una oscura y siniestra sombra envolvió Constantinopla. Históricamente recordado por su amor a la crueldad y la violencia, Focas introdujo el uso de la tortura en la capital, enviando a sus enemigos a muertes lentas y dolorosas. A medida que continuaba su reinado, el imperio iba degenerando en la anarquía. Antonius intentó recuperar el control, permitiendo por primera vez a sus chiquillos que creasen progenie y la conservasen en Constantinopla. Septima Dominica, prefecta pretoriana de los Ventrue, aprovechó la oportunidad para Abrazar a Nicéforo, un ghoul que había mantenido durante décadas. Caius, por su parte, Abrazó a un magistrado llamado Epiro. No obstante, el Dracon mantuvo su presa sobre la ciudad.

Aunque efectivamente el Dracon le había arrebatado su gloria a Constantinopla, no era ése su plan. En el año 610, Heraclio, descendiente de un monje

## Cronología Bizantina

**620** Los monjes Akoimetai al servicio del Dracon empiezan a transcribir los volúmenes de la Gran Biblioteca de Alejandría.

**626** El monje Akoimeta Gregorio es Abrazado por un Ravnos de Alejandría.

**632** Gregorio es adoptado por los Ventrue Antoninos.

**642** Alejandría cae ante los árabes y su Gran Biblioteca es arrasada.

**660** Narses corta los lazos con Constantinopla y establece un gobierno independiente en Venecia.

**689** Para solucionar el conflicto entre Antonius y el Dracon, Miguel les regala dos jóvenes hermanos, Gesu y Symeon, para que los crían y Abracen.

Akoimeta y seguidor del Dracon, destronó a Focas, dando inicio a un lento proceso de recuperación de lo perdido. El Dracon no había buscado nunca destruir el Sueño de la Trinidad, sino más bien ayudar a darle forma y colaborar en él... enseñando de paso a Antonius y Miguel a no dejarle al margen.

A lo largo del siglo VII las órdenes monásticas del imperio crecieron tanto en poder como en influencia. Muchos hombres importantes y del pueblo llano recibieron la tonsura, esperando escapar de la inseguridad que embargaban al imperio. Y mientras crecía la influencia del Dracon y sus Akoimetai, lo mismo hizo el culto a los iconos, supuestas representaciones místicas de Cristo y los santos, pero con frecuencia imágenes de las muchas formas del Matusalén Tzimisce.

El creciente dominio de las órdenes monásticas, y la preocupación del Dracon por el auge del Islam, tuvo como resultado un proyecto que acabaría convirtiéndose en la escondida Biblioteca de lo Olvidado de los Tzimisce Obertus. En el primer cuarto del siglo VII, los monjes Akoimetai iniciaron la ardua tarea de transcribir y poner a buen recaudo numeroso volúmenes de antigua sabiduría y conocimiento, muchos de los cuales procedían de la Gran Biblioteca de Alejandría. Este proyecto fue visto originalmente por el Dracon como su mayor contribución al Sueño: transplantando la sabiduría alejandrina a Constantinopla convertiría a la ciudad en el mayor centro de saber del mundo. Aunque los monjes transcribieron y reubicaron con éxito un elevado número de preciosos volúmenes, fueron todavía más los que se perdieron en el año 642, cuando Alejandría cayó ante los árabes.

La misma oleada de conquistas árabes que arrolló Egipto arrebató todo el norte de África y el Levante al imperio, cortando los lazos con muchas de las familias Cainitas establecidas en las provincias desde la época de Justiniano. Belisario, el chiquillo de Antonius, y por aquel entonces prefecto Ventrue a cargo de gran parte de África del Norte, no volvió a su base y se le creyó destruido. Cuando las posesiones europeas empezaron también a caer, el Lasombra Narses cortó los lazos con la capital, estableciéndose como señor de la pequeña ciudad comerciante de Venecia.

## Cronología Bizantina

**701** El Dracon Abraza a Gesu, que cae en un profundo letargo.

**703** Al despertar de su letargo, Gesu Abraza a Symeon, enfureciendo a Antonius.

**704** Se celebra el Tercer Consejo para resolver el asunto del Abrazo de Symeon, pero sin alcanzar un acuerdo.

## Las hogueras de Alejandría

*Fue una noche triste. Contemplé impotente desde nuestro barco cómo las voraces llamas lamían el delicado cuero y el pergamino de la Gran Biblioteca. Incluso desde tal distancia podía ver a las figuras de los monjes, algunos de ellos en llamas, corriendo dentro y fuera del edificio en un intento de salvar lo que era el mayor logro de la humanidad. Se sacrificaron, cargando todos los rollos y volúmenes encuadernados que podían en sus manos quemadas. Muchos de ellos ardieron con sus libros. Sobre sus cabezas, el cielo nocturno consumió el humo, el único testamento del conocimiento perdido para siempre. En todo mío calam grises cenizas que portaban imposibles porciones de pensamiento. Supe, mientras nos alejábamos rumbo a Constantinopla, que una época oscura acababa de comenzar. Era el inicio de la Noche Eterna.*

—El Guardián de la Fe a sus Observadores.

# La época de la Iconoclastia (690-867)

Miguel el Patriarca era quien más agudamente sentía las divisiones en el Triunvirato. Mientras sus amantes libraban una letal batalla por la supremacía y él contemplaba la rotura de su Sueño, oyó los primeros susurros de locura. Decidido a restaurar su reino celestial, buscó un símbolo de la unidad que ansiaba. Lo encontró en dos niños, los hijos de un magistrado bizantino que se estaba preparando para recibir la tonsura. Los hermanos Gesu y Symeon encarnaban las mejores virtudes de los amantes de Miguel. En Gesu, el divino toque del conocimiento y la iluminación hablaban de la antigua sabiduría del Dracon. Las más elevadas cualidades de Antonius se reflejaban en la fría y poderosa ambición, templada por la razón y la sutileza, de Symeon.

Pero al contrario que los dos Cainitas, los niños estaban unidos a un profundo nivel espiritual; cada uno dependía del otro y a la vez le apoyaba, siendo la mitad de un total mayor que la suma de sus partes. Por medio de intermediarios mortales, Miguel se convirtió en el guardián de los hermanos, ofreciéndoselos a sus compañeros como presente. Cada uno criaría a su niño como sucesor y símbolo de la unidad que aseguraría el éxito del Sueño. La belleza y la pavorosa falta de miedo de los niños inspiró al Triunvirato —siempre atento al poder de las profecías— y la paz reinó por unos breves años en Constantinopla.

La primera señal de que la armonía no iba a durar llegó en el año 701, uno antes de la fecha prevista para el Abrazo del mayor de los dos hermanos, Gesu. Un emisario del Antediluviano Tzimisce viajó a Nueva Roma para pedirle al Dracon que no Abrazase al niño, pues se consideraba un mal presagio entre los videntes de los Demonios. Era un aviso verdaderamente serio; el énfasis de los Tzimisce Obertus en la vida monástica y el cristianismo, una religión humana, era visto como una herejía por el resto del clan, que hacía una advertencia. El Dracon ignoró el aviso y rechazó de una vez por todas a su sangre, lo que llevó a una cruenta guerra entre las facciones Tzimisce, que continúa a finales del siglo XII.

El Dracon Abrazó a Gesu y quedó sorprendido al verlo sumirse en un profundo letargo. Convencido de que su clan era el responsable, persiguió a su estirpe en los Cárpatos. Mientras el Dracon se encontraba lejos, la cordura de Miguel siguió resquebrajándose, y el caos aumentó. Symeon se negó a dejar a su hermano, a pesar de las advertencias de Antonius de que lo que hubiese atacado a Gesu también podía atraparle a él. En el año 703, poco después de la vuelta del Dracon a Constantinopla, el dormido Gesu tuvo una visión angélica, tras la cual despertó de su letargo y Abrazó a su leal hermano... lo que dejó a Antonius sin su regalo. Miguel convocó el Tercer Consejo en el año 704 para resolver el asunto, pero sin alcanzar ninguna conclusión.

A resultas del Tercer Consejo, Antonius, amargado por la pérdida de Symeon y enfermo ante la omnipresente adoración de iconos fomentada por los Tzimisce, trazó planes contra el Dracon y sus chiquillos. Como apoyo a su causa supervisó la ascensión del sirio León III de campesino a emperador en el año 717.

## Cronología Bizantina

**717** León III se convierte en emperador bajo la atenta mirada de Antonius.

**726** León III lanza el movimiento iconoclasta, predicando la destrucción de todos los símbolos religiosos. Antonius pide una Iconoclastia Cainita, dirigida contra las prácticas Tzimisce de cultos de sangre. La sociedad bizantina queda dividida.

**796** Se celebra el Cuarto Consejo. Los Nosferatu Malaquitas se convierten en una familia retoño de los Toreador. Caius y Septima Dominica proponen la destrucción de Antonius, a lo que acceden Miguel y el Dracon.

**797** Caius se convierte en Basileus de los Ventrue Antoninos, secundado por Septima.

Ni el Dracon ni Gesu ni Symeon se opusieron al movimiento de Antonius, satisfechos como estaban con el desarrollo del ideal monástico y el culto a los iconos en la sociedad bizantina. Pero todo esto cambió en el año 726, cuando León III, tras reclamar parte del territorio perdido en los últimos siglos, ordenó la destrucción del mayor icono de Constantinopla (un enorme icono dorado de Cristo, que en realidad representaba al Dracon). El acto inspiró el movimiento iconoclasta.

León III y su hijo Constantino V iniciaron campañas contra el culto y veneración de los iconos, a los que tanto ellos como ciertos miembros de la Iglesia de Oriente veían como sacrílegos. Las órdenes monásticas sufrieron las peores consecuencias del movimiento iconoclasta, pues numerosos monasterios fueron arrasados, y muchos de sus hermosos iconos y libros destruidos. Sus monjes fueron ridiculizados, torturados y en algunos casos directamente asesinados. Muchos participantes en el movimiento iconoclasta no desaprobaban el culto a los iconos, pero sí tenían objeciones a la fuerza y el poder que habían adquirido los monasterios.

En las sombras, Antonius fomentó su variedad de iconoclastia, que pedía una rigurosa ocultación de la naturaleza Cainita y el cese de todo culto de sangre entre el ganado. Era un ataque directo a los iconos Tzimisce, pero también causó el desacuerdo entre Antonius y Septima, que no aprobaba la venganza de su sire.

La animosidad entre Ventrue y Tzimisce no hizo sino aumentar cuando varios Tzimisce de la Vieja Patria se unieron en la persecución de los monjes Akoimetai y sus señores Cainitas. Varios monasterios Akoimetai aislados en los Balcanes y Grecia fueron tomados. Para el año 760, los Obertus habían sufrido un serio castigo, y muchos pensaron que Antonius pondría pronto fin a su venganza. Pero el odio y la convicción del Ventrue le cegaban, y siguió tomando atrevidas medidas para erradicar los iconos, tanto por repulsión hacia los Tzimisce como por su creencia de que los vampiros debían ser los amos ocultos de la humanidad, no santos eternos.

El patriarca Ventrue se equivocó en su previsión de las consecuencias de prohibir los iconos. Como resultado de los dictados iconoclastas de León III y Constantino V, el abismo entre las Iglesias Oriental y Occidental se hizo mayor, para alegría de los Lasombra Magnus (los iconos seguían siendo venerados en Occidente). Todavía peor, Miguel y el Dracon se dieron cuenta de que la iconoclastia estaba dividiendo a la sociedad bizantina. Debía hacerse algo antes de que todo se perdiera.

En el año 796, Miguel y el Dracon convocaron en secreto el Cuarto Consejo para resolver el asunto de la iconoclastia. Miguel aceptó a los Nosferatu Malaquitas como familia retoño de los Toreador, pero la mayor

parte del consejo se dedicó al destino de Antonius. Septima y Caius, que asistían de forma encubierta, propusieron una solución final al problema: la destrucción de su sire. Miguel y el Dracon eran reacios a eliminar a su compañero, pero los jóvenes Ventrue argumentaron que no había otra solución posible; la distancia entre Antonius y el Dracon era demasiado grande. Los Matusalenes acabaron accediendo, y Caius le clavó una estaca a su sire antes del amanecer de una mañana de diciembre.

Caius fue reconocido como nuevo dirigente (o Basileus) de la familia Ventrue. La emperatriz mortal Irene, gobernando en nombre de su hijo Constantino VI, repuso el culto a los iconos poco después. Septima ocupó el puesto de consejera de Caius, Abrazando a su segundo chiquillo, Ducas, como símbolo del aumento de su poder. Pero no todo iba bien. Tanto Miguel como el Dracon lamentaban la muerte de Antonius, y se retiraron en busca de aislamiento. Caius, que tenía esperanzas de ocupar un puesto junto a Miguel, fue rechazado, y permitió que surgiese un segundo brote iconoclasta entre los mortales. Esto sacó momentáneamente a Miguel de su ensimismamiento. En una atrevida jugada para restaurar el orden, el patriarca asumió el poder como emperador Miguel III, llegando a la más gloriosa época de su Sueño.

# La gloria macedónica (867-1025)

Con los conflictos iconoclastas finalmente resueltos, la Trinidad de familias —dirigida ahora por Miguel, el Dracon y Caius— fue finalmente capaz de cooperar para promulgar el Sueño. Cada familia operó en su propia esfera, y las rivalidades del pasado fueron borradas para permitir un margen de paz en la ciudad. En el año 888, el Dracon anunció a Miguel su decisión de abandonar Constantinopla. Algunos Tzimisce afirman que vio la oscuridad inminente y huyó de ella. Otros dicen que nunca se recuperó de la muerte de Antonius al que a la vez amaba y odiaba. Un puñado de estudiosos Cainitas opinan que el

## Cronología Bizantina

**842-867** Para restaurar el orden, Miguel gobierna como el emperador Miguel III.

**888** El Dracon abandona Constantinopla.

**890** En el Quinto Consejo se reconoce a Gesu y Symeon como líderes de los Tzimisce. Miguel empieza a sentir la atracción de la locura y el letargo, dejando a Petronio las tareas mundanas.

Dracon intentó preservar la grandeza del Sueño eliminando su destructiva presencia. Sea como fuere, el año 890 se celebró el Quinto Consejo, en el que se reconoció a Gesu y Symeon como los legítimos sucesores del Dracon, otorgándoseles todos sus poderes. La Capadocia Alexia Theosa pidió ser aceptada en la familia Ventrue Antonina, lo que se le concedió. Las tres familias estaban unidas por primera vez desde la caída de Roma, y su Sueño prosperó.

Actuando con el apoyo de sus aliados, Caius pudo supervisar a una sucesión de fuertes emperadores, formando la nueva dinastía Macedónica y reconquistando territorios en Oriente y Occidente. Antioquía fue recapturada y los musulmanes rechazados de gran parte del Asia Menor. Los Balcanes quedaron también bajo control imperial, gracias a los esfuerzos de los Toreador y los Tzimisce por introducir el cristianismo entre sus habitantes.

Pero no todo iba bien. La destrucción de Antonius y la partida del Dracon habían acelerado la caída de Miguel en la locura, y el patriarca iba sintiendo cada vez más la necesidad de entrar en letargo. Durante sus cada vez más frecuentes períodos de sueño, su poderosa psique estaba todavía en funcionamiento, y empezó a capturar las mentes de sus seguidores, formándose un culto de Cainitas y ganado al Arcángel Miguel.

Entre los Ventrue, el poder y el prestigio condujeron a la intriga. En el año 1001 Septima Dominica murió a manos de cazadores de brujas, perdiendo Caius su recurso más valioso en el gobierno de los Antoninos. La familia degeneró pronto en un caos de intereses enfrentados, y al final del período macedónico Caius se las arreglaba apenas para incitar a una facción contra otra.

Los Tzimisce Obertus, mientras tanto, se enfrentaban a una renovada amenaza por parte de sus hermanos de clan de los Cárpatos. Los Demonios de la Vieja Patria buscaban venganza sobre la progenie del Dracon y estaban decididos a eliminar la "herejía" monástica promulgada por Gesu. Con este fin azuzaron contra el imperio a ejércitos de búlgaros y húngaros.

Y para empeorarlo todo, gran parte del recientemente reconquistado imperio se sublevó. Los señores Cainitas y mortales de estas tierras recuperadas opinaban que su poder surgía de la misma tierra, no de la sanción de Constantinopla. El sistema familiar de control Cainita extendido durante el reinado de Justiniano quedó en un mero recuerdo en la mayor parte del imperio, sustituido por un sistema aristocrático de señores Cainitas independientes.

Hay que reconocer que las familias originales de la Trinidad no cayeron en la tentación de culparse unas a otras e intentaron reconstruir lo perdido. Los Ventrue buscaron restaurar el sistema de familias de Constantinopla aniquilando a la aristocracia semifeudal mortal de Anatolia y sus señores Cainitas. Esta campaña fue encabezada por Lyseros, el chiquillo de Nicéforo, y un Cainita anatolio convertido conocido como Isaac el ermitaño. Los Toreador, por su parte, aprovecharon la nueva unidad de su fe Ortodoxa para retomar el conflicto con la Iglesia Occidental. La visión del Lasombra Magnus de una Iglesia Occidental subyugada arraigó entre los Micaelitas, sentando las bases del cisma final entre ambas sedes. Los Tzimisce Obertus fomentaron la evangelización de los eslavos, y apoyaron la guerra con los búlgaros en un intento de eliminar a sus enemigos Tzimisce de los Cárpatos.

Pero al comienzo del siglo XI, las familias estaban tan preocupadas por la minucia del Sueño que el imperio se vio de nuevo en apuros. Mientras Miguel se hundía cada vez más en torpes delirios, Caius, Symeon y Magnus (actuando ahora en nombre de Miguel) colaboraron en campañas de conquista en Occidentes y en la destrucción de la aristocracia anatolia. Al hacerlo, no se dieron cuenta de que así volvían a exponer el imperio a la amenaza musulmana que había tomado Egipto y el Levante 400 años antes. Con la muerte de Basilio II en el año 1025, el apogeo macedónico del imperio degeneró en una serie de crisis dinásticas y fracasos militares.

## El primer declive (1025-1081)

Los chiquillos del Triunvirato fueron incapaces de asegurar una transición fácil tras la muerte de Basilio II. Bizancio sufrió una sucesión de emperadores débiles. Los Ventrue Antoninos cargaron con gran parte de

### Cronología Bizantina

**1001** Septima Dominica es destruida por cazadores de brujas.

**1071** Los turcos seleucidas derrotan al ejército imperial en Manzikert, arrebatando a Bizancio la mayor parte del Asia Menor.

**1073** Se celebra el Sexto Consejo, y Belisario regresa a una posición de poder.

**1081** Se celebra el Séptimo Consejo. La familia de Narses de Venecia se convierte en retoño de los Ventrue y recibe privilegios comerciales. Los Gangrel del Barón se convierten en retoños de los Tzimisce. El emperador Alejo I Comneno sube al trono.

**1090-1125** Alfonso, chiquillo de Narses, sirve como sacerdote Lasombra en Constantinopla.

## Séptima Dominica, Señora de Sangre

La primera chiquilla romana de Antonius fue Septima Dominica, la ambiciosa esposa de un senador. En el patriarcal mundo romano, aprendió a usar a su marido como fachada, llegando a ser una poderosa fuerza en la capital y ganándose la admiración de Antonius. Como vampira, Septima encontró menos restricciones a su poder y se convirtió en una hábil política entre los Ventrue de Roma. Permaneció cerca de Antonius, dándole consejo como había hecho con su esposo mortal, consiguiendo poder para sí misma y acompañando finalmente a su sire a Constantinopla.

En Nueva Roma, sus relaciones se agriaron. Septima era una vampira de la vieja escuela, aficionada a los banquetes de sangre y al miedo que inspiraba en el ganado. Mantenía grandes rebaños y no hacía esfuerzos por ocultar su naturaleza depredadora. Al desarrollar sus filosofías iconoclastas, Antonius se distanció de su chiquilla. Septima se sintió traicionada y ayudó a tramar su destrucción, apoyando a Caius en el Cuarto Consejo y participando en el asesinato de Antonius.

Septima se convirtió en la consejera de Caius, satisfecha con su papel de "creadora de reyes" Ventrue. Pero los tiempos habían cambiado, y las noches de los señores de la sangre estaban contadas. Esto se hizo obvio en el año 1001, cuando un cazador de brujas hizo arder hasta los cimientos el refugio de Septima. Caius y Nicéforo, el chiquillo mayor de Septima, buscaron al responsable, sin darse cuenta de que era Ducas, el segundo chiquillo de Septima. Un creyente en la iconoclastia de Antonius, Ducas se lanzó contra su propia sire como el peor ejemplo de culto vampírico.

las culpas, al haberse convertido en una tradición familiar el uso de candidatos imperiales como armas contra sus oponentes. Durante esta época el imperio estaba amenazado por todos sus flancos. En el norte, los búlgaros y sus líderes Tzimice se alzaron contra la autoridad bizantina. En el oeste, los normandos de Sicilia consideraban el imperio una presa apetecible. Sin embargo, fueron los turcos seleucidas los que aplastaron al ejército imperial y se hicieron con la mayor parte del Asia Menor en la batalla de Manzikert (1071).

Poco después, el desaparecido Belisario regresó a Constantinopla, pidiendo que se celebrase un nuevo consejo para tratar los problemas del imperio. El Sexto Consejo, reunido en el año 1073, aprobó el regreso de Belisario y juzgó a Lyseros e Isaac el Ermitaño, que habían destruido a la aristocracia anatolia sin preparar antes una defensa contra los turcos: ambos fueron condenados a la Muerte Definitiva. Este mismo Consejo es también recordado entre los Cainitas de Constantinopla como el primero en el que no hubo presentes miembros del Triunvirato original: Antonius había sido destruido, el Dracon se había marchado y Miguel se encontraba en letargo.

# Los Comnenos y las Cruzadas (1081-1180)

Como parte de su plan para restaurar el imperio, Belisario guió la ascensión al trono del ambicioso general Alejo Comneno, con el apoyo de Caius y los hermanos Obertus. Desgraciadamente, los recursos del debilitado imperio no bastaban para los planes de Belisario, y éste se vio forzado a buscar ayuda en alguna otra parte. En el Séptimo Consejo, celebrado el año 1081, Caius y Belisario presentaron su propuesta para obtener el apoyo que necesitaban: una alianza con la rica ciudad comerciante de Venecia proporcionaría fondos para el conflicto con los normandos de Sicilia en Occidente. Este tratado llevó de vuelta a las fronteras bizantinas al Lasombra Narses, no ya como cabeza de una familia provincial menor, sino como el señor de la más poderosa ciudad comerciante de Occidente. Para conseguir el apoyo de Narses, Caius otorgó valiosos privilegios comerciales a los mortales venecianos, reconociendo la posición de la centenaria familia de Narses. Los Lasombra "Narseños" se convirtieron en retoños de los Ventrue Antoninos.

## Cronología Bizantina

**1096** Soldados de la Primera Cruzada viajan a través de Constantinopla.

**1140** El Salubri Achmet llega a Constantinopla.

**1143** El emperador Juan II Comneno, en campaña en Asia Menor, es asesinado por la Assamita Shubah.

**1143-1182** Auge de la influencia latina bajo el emperador Manuel Comneno.

**1153** Ducas Abraza a la antigua princesa Ana Comnena.

**1185** Estallan disturbios contra los habitantes latinos de Constantinopla. Todos los Cainitas latinos de la ciudad son destruidos, excepto la Lasombra genovesa Gabriella y su protegida mortal Lillian, que son cobijadas por Symeon. Se celebra el Octavo Con-

Belisario tenía sus reservas ante este trato, pero estaba dispuesto a arriesgarse a una alianza con su viejo rival Narses con tal de salvar el Sueño de Constantinopla. Caius pidió además permiso para buscar ayuda en Occidente contra los seleucidas. Los Micaelitas le apoyaron, recomendando que se dirigiese una petición directamente del emperador al Papa. La familia Obertus apoyó los planes de los Ventrue a cambio de que se reconociese a su primera faiñila retoño, los Gangrel del Barón, que actuaría como guardián y ejecutor del Código de los Legados.

La petición de ayuda contra los turcos obtuvo como repuesta la Primera Cruzada, que llevó a decenas de miles de guerreros y peregrinos mortales al imperio... junto con numerosos Cainitas. Los Ventrue resistieron la tentación de convocar un nuevo consejo, confiando en su habilidad para mantener su situación. Tuvieron éxito, haciendo que la Primera Cruzada atravesase sus territorios de forma rápida y eficaz. Aunque Belisario no pudo prever el establecimiento de los Estados Cruzados latinos, sí pudo usarlo en provecho propio, recuperando grandes porciones de Asia Menor bajo Alejo y Juan Comneno.

Belisario acabó también con el ancestral alineamiento de la Trinidad buscando lazos con los Obertus y dejando que los Micaelitas medrasen por sí mismos. Bajo el emperador Juan Comneno, esta alianza demostró ser extraordinariamente fuerte, y el imperio parecía bien encarrilado para reclamar sus territorios de Oriente. Los latinos se convirtieron en un problema cada vez menor al concentrarse Juan en la recuperación del Levante. Esta época de prosperidad atrajo nuevos vampiros a Constantinopla, entre ellos el místico Sahabri Achmet el Soñador, un buscador de la Golconda que fue cobijado por Gesu.

Desgraciadamente, las victorias en Asia Menor despertaron a los escondidos Assamitas. En el año 1143, Juan fue muerto en campaña con la característica elegancia y sigilo de los hijos de Haqim. Percatándose del peligro que suponían los Assamitas, Belisario buscó rápidamente una reconciliación con los latinos, que habían sido dados de lado por Alejo y Juan. Bajo Manuel Comneno, muchos cargos de importancia en la jerarquía imperial fueron encomendados a occidentales, y se fomentó la creación de lazos con los Estados Cruzados.

## Cronología Bizantina

sejo, y el Ventrue Epiro y el Brujah Tribonius son destruidos por haber provocado los tumultos; el Barrio Latino se independiza del gobierno de la Trinidad y queda bajo el dominio del Obispo Alfonso de Venecia.

**1185-1197** Empiezan a llegar Cainitas de toda Europa, atestando el Barrio Latino.

La Segunda Cruzada fue manejada con habilidad, pero fue imposible recuperar el impulso perdido tras la muerte de Juan Comneno. El plan de Belisario perdió el apoyo de Caius; Ventrue, Toreador y Tzimisce se resentían por igual ante la creciente influencia de los latinos, especialmente la de los Lasombra venecianos. Sin embargo, Belisario no había perdido toda su influencia, y acordó una alianza con Ana Comnena, una ambiciosa nueva Ventrue que había nacido como hija de su protegido mortal Alejo I. Pero Belisario no pudo hacer mucho por eliminar la creciente ira contra los latinos.

# El segundo declive (1180-1197)

El ciclo de declive que siguió a la época macedónica se repitió a causa de las perjudiciales concesiones dadas a los latinos y el descontento popular resultante. A la muerte en 1182 de Manuel Comneno, su primo Andrónico encabezó una revuelta popular en la que murieron muchos latinos, reclamando el trono. Los Ventrue fueron incapaces de detenerle. Sólo tres años después, cuando el último gran asalto normando saqueó Tesalónica, las masas se alzaron de nuevo. Furiosos ciudadanos y Cainitas bizantinos asesinaron a Andrónico, mataron a todos los latinos que encontraron y quemaron los hogares e iglesias de los extranjeros. Fueron cometidas numerosas atrocidades, entre ellas el asalto al Hospital de San Juan, cuyos pacientes fueron todos asesinados. Aquella noche, centenares de extranjeros y virtualmente todos los vampiros latinos encontraron su muerte. La única superviviente fue Gabriella, la enviada Lasombra de Génova, que pidió a Symeon protección para ella y su protegida mortal, Lillian. Ésta se convertiría más tarde en la amante de Symeon.

Cuando las cenizas se enfriaron, los gobernantes Cainitas de Constantinopla buscaron a los responsables de la revuelta, y el Octavo Consejo fue convocado. No teniendo opción, Caius y los demás cabezas de familia permitieron que Narses y sus chiquillos Lasombra interviniesen en el Consejo y tuviesen la oportunidad de manifestar sus quejas. Para satisfacer a los venecianos, Caius se vio forzado a entregar dos chivos expiatorios a los vampiros occidentales: Tribonius, cabeza de los Brujah Lexor, y Epiro, chiquillo del propio Caius —ambos encargados de supervisar asuntos mortales— fueron declarados culpables de instigar los tumultos y ejecutados por traición.

Narses exigió que Caius en persona pidiese disculpas, pidiendo además que el Barrio Latino de Constantinopla fuese gobernado exclusivamente por

## Epiro, Prefecto de Máscaras

Prefecto doméstico Ventrue durante los disturbios latinos de 1185, Epiro era un maestro en el sutil arte de la manipulación. Conocido por su práctica de adoptar distintas máscaras en ocasiones oficiales, presentaba también muchos rostros distintos ante quienes estaban a su cargo. Había sido el responsable de los asuntos de la ciudad y de los tratos con los Brujah Lexor desde los días de Antonius, y era profundamente consciente del perjuicio que causaban los latinos a la ciudad. Habiendo pedido durante mucho tiempo su expulsión, y afiamente frustrado por la falta de respuesta de Caius, contempló con agrado la ira de los mortales bizantinos hacia los extranjeros, y cómo iba surgiendo la amenaza de los disturbios. Aunque su deber era impedir la locura, permitió en lugar de ello que embargase la ciudad.

En su juicio durante el Octavo Consejo, Epiro no mostró arrepentimiento. De hecho, pidió a sus pares que apoyasen sus actos y atacasen de nuevo a los latinos. Los asistentes dicen que parecía esperar una audiencia receptiva en los Ventrue, sintiéndose traicionado cuando los Quaestoris y toda la jerarquía Antonina votaron por su destrucción. Epiro insinuó que se le había ordenado instigar los tumultos, pero fue llevado a la hoguera antes de que pudiese revelar quién le había dado la orden. La mayoría cree que no fue sino un intento desesperado de evitar su condena.

## Cronología Bizantina

**1186** El Nosferatu Fra'Raymond y su progenie llegan de los Estados Cruzados y son escondidos por Los Nosferatu Malaquitas.

**1187** El Ventrue Basilio de Tesalónica y el demente profeta Caitiff Stanislav llegan de Occidente.

**1188** La Assamita Shabah llega a Constantinopla como embajadora de Alamut.

**1190** Theresa Kymena, una Tremere renegada, llega para estudiar con Achmet.

**1193** Los Brujah, Gangrel y Nosferatu locales forman la Alianza de los Tres para defender la ciudad.

**1195** Alejo III Ángel se convierte en el nuevo emperador cegando y deponiendo a su hermano Isaac II.

latinos. El Consejo aceptó a regañadientes, cambiando para siempre el clima político de la ciudad. La Trinidad de familias no controlaba ya el Barrio Latino, que quedaba exento del Código de los Legados, ni tenía ningún derecho sobre él. El Obispo Alfonso, chiquillo de Narses, llegó poco después para reclamar el señorío sobre el enclave.

Pero esto era sólo el comienzo de nuevos problemas para los Cainitas bizantinos. El saqueo de Tesalónica y las recientes revueltas en la estela de la Segunda y la Tercera Cruzada hicieron que muchos vampiros perdiesen sus hogares. Muchos de estos refugiados se congregaron en Constantinopla en busca de refugio. Privada del derecho a permanecer en la ciudad, esta Carroña, como fueron llamados, se estableció en la miseria de los distritos latinos, lo que llevó a un problema de superpoblación epidémica. De Occidente llegaron Basilio de Tesalónica (el prefecto Ventrue de la región) y un círculo de Caitiff cultistas de la Gehena conocidos como los Elegidos de Calomena, dirigido por el carismático profeta Stanislav. Achmet el Soñador se hizo también con un discípulo de altura en la renegada Tremere Theresa Kymena. De Oriente llegó el Nosferatu Caballero de San Lázaro Fra'Raymond, con su progenie de leprosos de los Estados Cruzados. Y, por último, Shabah, la embajadora del clan Assamita.

# El presente (1197)

La ciudad de Constantinopla se columpia al borde de la destrucción. Un gran remolino amenaza con devorarla por completo, enviándola a ella y al Sueño a la ruina. Por lo que sabe el ganado, la ciudad y el imperio están en manos de Alejo III Ángel, que llegó al poder cegando a su hermano menor Isaac II. Alejo, el peor ejemplo de la dinastía de los Ángelos, que ocupa el trono desde el año 1185, se encierra en el palacio imperial de Blaquerna, atesorando concubinas y riquezas, sin preocuparse para nada por su imperio.

Las ciudades mercantiles italianas, percibiendo la debilidad del emperador, se afanan en adquirir más y más poder político y económico, recientemente han conseguido el control absoluto de la armada imperial. Los súbditos leales reconocen el colapso de su amado hogar y se hunden en la depresión o desatan su rabia. Los incidentes de vandalismo y violencia están en auge, y los latinos en particular han aprendido que ya no es seguro aventurarse por las calles bizantinas sin escolta... ya sea de día o de noche.

Entre los Cainitas, la situación es peor si cabe. Ningún líder parece preparado para hacer frente al desafío de estos tiempos. Miguel el Patriarca está completamente perdido en sus delirios de divinidad, y casi

todos sus Toreador parecen haberle seguido a la locura. Los Ventrue, históricamente los que sacaban a la ciudad de los trastornos políticos, han quedado igualmente sin dirección: el Basileus Caius está paralizado por su deseo de estar junto a Miguel, y es incapaz de afirmarse por encima de las facciones rivales de su familia. Sin su liderazgo, cada Ventrue se esfuerza por lograr ventaja sobre los demás, y así la familia va envolviéndose cada vez más en intrigas y secretos. Incluso los Tzimisce, unidos durante mucho tiempo en su búsqueda de conocimiento místico e iluminación espiritual, están divididos. Gesu, en un momento de visión religiosa, ha Abrazado a Lillian, la amante de Symeon, fundiéndola con su carne y destruyendo para siempre el vínculo con su hermano. Mientras tanto, Myca Vykos, el chiquillo de Symeon, colabora con miembros de la familia Setita para explotar la confusión de Bizancio en su propio provecho.

Los Cainitas de Constantinopla apenas pueden permitirse el colapso de su liderazgo, amenazados como están en todos los frentes. Desde el Octavo Consejo, el Barrio Latino a lo largo del Cuerno de Oro ha formado un enclave independiente en la ciudad. Desde allí el Obispo Alfonso de Venecia trabaja noche tras noche para despojar a sus anfitriones de los recursos políticos y económicos necesarios para mantener su Sueño, mientras su sire Narses le observa con aprobación desde su refugio en Venecia.

En lo más profundo de las angostas calles del Barrio Latino se ocultan otros enemigos. Los más peligrosos son los Elegidos de Calomena. Estos dementes cultistas predican la destrucción de todos los Cainitas,

## Cronología Bizantina

**1196** Lillian, ahora la amante de Symeon, es Abrazada por Gesu.

**1197** Gabriella de Génova es secuestrada por Shabah. (Se considera el año 1197 "el presente").

**1198** Inocencio III convoca una Cuarta Cruzada.

**1202** Los cruzados se reúnen en Venecia y son abordados por Alejo, hijo de Isaac II, que les pide su ayuda para convertirse en emperador. Los venecianos le apoyan a cambio de promesas de riqueza.

**1203** Los cruzados conquistan Constantinopla, poniendo a Alejo IV como emperador.

**1204** El pueblo se rebela y los cruzados saquean Constantinopla. El Imperio Bizantino queda desgajado y repartido entre los cruzados.

## Cultos de sangre

Las atestadas condiciones del Barrio Latino hacen de la zona un rico caldo de cultivo para la adoración de los chiquillos de Caín. Los numerosos vampiros que llegan a los puertos —atraídos por la gloria de lo que fue una vez Bizancio— caen fácilmente bajo el influjo del aura de fervor religioso de la ciudad, originada por el monasticismo vampírico de Gesu y los delirios de poder angélico de Miguel. Alimentándose de la desesperación de los pobres mortales en torno suyo, estos recién llegados se establecen como santos y diosses distribuyendo potentes gotas de vitae a cambio de la sumisión total. Estos cultos, que usualmente abarcan a una media docena de adoradores fueron en principio obra de los Hijos de Judas (la progenie Setita de Khay'tall). Las Sierpes, no obstante, han sido expulsadas hace poco del Barrio Latino, en una serie de ataques aparentemente llevados a cabo por agentes del Obispo Alfonso. Los cultos han sido desde entonces apropiados por los latinos, para asegurarse un suministro de vitae y satisfacer necesidades de adoración. Los Setitas, por supuesto, no han abandonado sus costumbres, y los cultos se están extendiendo por toda la ciudad.

Los Elegidos de Calomena, los Caniff seguidores de Stanislav el Profeta, también han establecido una red de cultos de sangre entre los mortales latinos y bizantinos. Los Elegidos se consideran los emisarios de Calomena, una criatura vengadora que purgará al mundo de los viles chiquillos de Caín. Como tales, instruyen a sus seguidores mortales en los modos de su arma, y les enseñan a destruir Cainitas. El Obispo Alfonso descubrió lo peligrosa que podía ser esta práctica en el año 1990, cuando sus chiquillos Juliano y Marín fueron destruidos por seguidores mortales de los Elegidos. Aunque Alfonso ha ordenado que Stanislav y su progenie sean expulsados del Barrio Latino, pocos creen que su influencia pueda ser neutralizada tan fácilmente.

y han encontrado voluntariosos seguidores entre los mortales de la ciudad y los más desesperados de los vampiros. Antiguamente limitados al territorio del Barrio Latino, los Elegidos están ahora diseminados por toda la ciudad. Todavía más sutil, la velada mano del Inconnu rodea la garganta de la ciudad. Actuando por medio de agentes ocultos en el seno de las familias más poderosas, estos antiguos señores de Roma trabajan para destruir Bizancio por el crimen de haber superado sus logros.

Pero hay algunos elementos de esperanza en esta sombría panorámica. Tres prominentes familias retoño —los Gangrel del Barón, los Nosferatu Malaquitas y los Brujah Lexor— se han unido en un esfuerzo para defender el Sueño. Actuando en secreto para evitar la ira de las familias dominantes, esta "Alianza de los Tres" busca a quienes estén dispuestos a trabajar por preservar su hogar. Los Malaquitas también han abierto sus refugios a sus compañeros de clan de San Lázaro, forjando un espíritu de alianza de clan muy impropio de Bizancio. Abetorius, un enviado de los Tremere, ha aparecido recientemente y puede aumentar el poder de los Cainitas bizantinos. Ninguna familia es completamente ajena a estos elementos de renovación, pero ha de verse todavía si podrán actuar antes de que la ciudad caiga. El futuro de Constantinopla parece verdaderamente descorazonador.

# Noches venideras (de 1198 en adelante)

En el año 1197 el martillo de la destrucción pende sobre Constantinopla, y no pasará mucho tiempo antes de que caiga. En sólo un año, Inocencio III ascenderá al papado, decidido a lanzar una Cuarta Cruzada tras los pasos de las tres primeras. Mientras tanto, Ale-

## Los fuegos de la Gehena

*Siempre había temido que seríamos destruidos por los Cainitas de Occidente. Pero ellos no buscaban nuestras muertes sólo querían nuestro poder y riqueza. No, nuestra destrucción sería a manos de los mortales.*

*El fanatismo y la demencia llevaban una década al acecho en las calles, y estos horrores alzaron la cabeza durante el saqueo de la ciudad. Enloquecidos por los malditos Hijos de Calomena, por los rapaces venecianos y por su propia dominación, los hijos de Set atacaron con fuego. Todos despertamos rodeados por la perdición de nuestra especie mientras las llamas arrasaban nuestras obras.*

*Quienes logramos escapar lo hicimos por pura casualidad. Ninguna grandeza, poder o habilidad inhiesa podido protegernos. Las noches en que podemos tomar el mundo mortal por hecho, en que el miedo a nuestra especie les mantiene dóciles, están llegando a su fin. Veo que se acerca el momento de la venganza.*

—De los escritos de Ana Comnena, en su refugio de Nicea (1259).

jo, hijo del depuesto emperador Isaac II Ángel, huirá a Alemania y de allí a Venecia, donde entablará amistad con el Dux. Pidiendo a los cruzados que le ayuden a devolver el trono a su padre, prometerá subordinar la Iglesia Oriental a la Occidental.

Una cruzada dirigida contra las riquezas de Egipto causará entusiasmo, pero sólo para que lo mitigue el Dux de Venecia, Enrico Dandolo, decidido a salvaguardar sus lucrativas rutas comerciales a lo largo del Nilo. La riqueza de Constantinopla se convertirá a partir de entonces en el verdadero objetivo de la Cruzada. Para los venecianos, Constantinopla es su única competidora por el dominio del Mediterráneo Oriental, y los cruzados no han perdonado las diferencias surgidas en el reparto de riqueza, tierras y apoyo militar en las anteriores Cruzadas.

En el año 1203, el ejército occidental derrotará a las fuerzas bizantinas, derrocando al hermano de Isaac y nombrando a Alejo IV nuevo emperador. Alejo gobernará por el resto del año, pero será incapaz de cumplir sus promesas a los cruzados. Para empeorar las cosas, los ciudadanos de Constantinopla, dirigidos por monjes, se rebelarán contra los cruzados, deponiendo a Alejo. Los cruzados aprovecharán la excusa de la revuelta para tomar la ciudad en abril de 1204. La locura del pillaje provocará un incendio de ocho días de duración. La riqueza y la gloria de Bizancio serán robadas por la codicia latina o consumidas por las hambrientas llamas. Los sueños de quienes guiaban la ciudad quedarán en ruinas, y durante 60 años la gobernarán emperadores latinos.

Durante el éxodo de Constantinopla aparecerán tres aspirantes al trono imperial griego, y será finalmente Miguel Paleólogo quien salga de sus territorios en Nicea para reconquistar la ciudad. Pero el incendio de Constantinopla habrá acabado con el corazón del imperio, frenando todo impulso. Miguel venderá su Iglesia a Occidente y será tachado de hereje y traidor, mientras sus sucesores reclamarán la Ortodoxia para ver cómo se reducen sus territorios.

Un nuevo grupo de turcos, los otomanos, se alzará en Oriente. En el siglo XIV habrá una recuperación cultural en el menguante imperio, pero no será más que un hermoso baile en el camino al matadero. Los otomanos acabarán desmembrando el imperio, tomando provincias orientales y occidentales. Los supervivientes pedirán ayuda a sus hermanos cristianos, pero ésta será escasa e ineficaz. Al final, el mayor imperio cristiano jamás visto acabará desvaneciéndose.

El legado de Nueva Roma acabará llegando a todos los chiquillos de Caín. El movimiento iconoclasta de los Ventrue encontrará su eco en la Mascarada de la Camarilla. La rabia y espiritualidad de los jóvenes se alzará de nuevo durante la Revuelta Anarquista y la formación del Sabbat. La Cuarta Cruzada marcará la madurez del Inconnu: los celosos ancianos de Roma quedarán consumidos por la culpa de haber destruido al único verdadero sucesor de su sueño. Sus propios juegos de poder habrán destruido lo que ellos encontraban más hermoso, y se retirarán de sus preocupaciones materiales para buscar redención en el camino de la Gehenna.

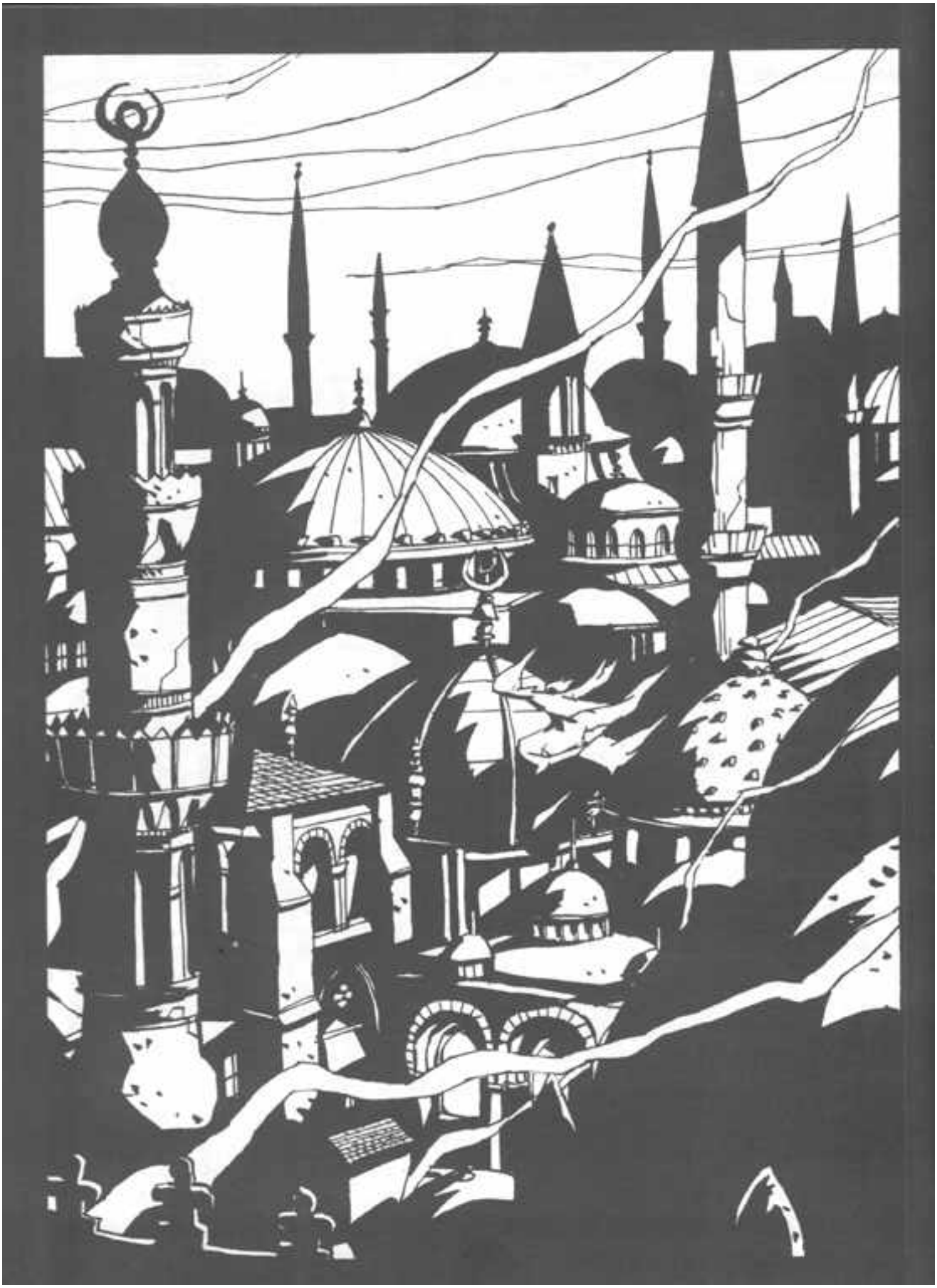
La destrucción del año 1204 perseguirá a los chiquillos de Caín hasta que la Gehena silencie por fin todos los remordimientos.

## Historias Alternativas

*A veces me pregunto qué hubiese sido del mundo de no haber quemado nuestro Sueño la Cuarta Cruzada. Quizá, de haber estado más unidos, encontrando en nosotros mismos las fuerzas dinámicas necesarias para romper los hábitos de siglos, hubiésemos podido arreglar la crisis como habíamos hecho con otras. La conquista latina no hubiese sido detenida, pero sí se habría podido evitar la destrucción completa.*

*En mis momentos más lúcidos me doy cuenta de que al final no hubiese supuesto mucha gran diferencia. Seguramente hubiésemos caído ante los otomanos, quizá un año más tarde, quizá no. Pero en los raros momentos de optimismo y esperanza, me pregunto: ¿No hubiésemos podido recuperar la iniciativa derrotando a los venecianos? ¿No hubiésemos podido aprender a manejar mejor nuestros recursos y aprovechar el inevitable caos en lugar de caer víctimas del mismo? ¿No hubiese podido Constantinopla sobrevivir hasta esta noche?*

—Gregorio el Anciano, 1921



# Capítulo Tres: Geografía

## Constantinopla nada menos

### Introducción:

Se considera a Constantinopla como la principal ciudad de Europa y el Medio Oriente. Para el ignorante granjero o caballero, Constantinopla es un rico lugar cuyos adoquines están cincelados en oro y en el que las estrellas son gemas labradas. Aunque esta maravillada visión es hiperbólica, Constantinopla es desde luego opulenta, mucho más que cualquier fortaleza europea.

Ubicada en la punta de una península, Constantinopla está bordeada por el puerto del Cuerno de Oro al norte, por el Bósforo al este y por el Mar de Propontis (también conocido como el de Mármara) al sur. El Bósforo enlaza el Pontus Eurinus (lo que más adelante se llamará el Mar Negro) con el Mar de Mármara. Constantinopla se encuentra en una inmejorable situación como nexo de rutas comerciales, aunque es también una maldición: se encuentra atrapada entre los ejércitos islámico y europeo, y a veces ha de combatir a ambos.

La ciudad cubre 18 kilómetros cuadrados entre la punta de la península y las Grandes Murallas de Teodosio II, sus principales fortificaciones. Estas defensas naturales y artificiales abarcan el suficiente territorio para permitir que la ciudad se extienda de forma significativa y confortable. Constantinopla tiene un tamaño monumental, y se calcula que un millón de personas vive tras sus muros.

Hay muchos edificios y hogares situados a lo largo de las dos líneas costeras principales y en la mitad oriental de la península. Los habitantes se han jactado siempre de ser los herederos del legado de Roma, y han imitado mucho del estilo y la arquitectura de esta ciudad. Como Roma, Constantinopla está dividida en 14 distritos, y supuestamente como su predecesora construida sobre siete colinas. No obstante, sólo tres de esas colinas son lo bastante imponentes como para merecer tal nombre. La Primera Colina está coronada por las ruinas de la Acrópolis de la ciudad. La Tercera Colina es un nido de chabolas. La Quinta Colina está en la vertiente norte del valle del Lycus.

Puedes consultar el mapa de la ciudad que incluimos al final del libro.

## Léxico de arte y arquitectura

**Ábside**: Espacio abovedado en una iglesia.

**Ambulatorio**: El paseo cubierto de un claustro.

**Basílica**: Originariamente, un edificio gubernamental romano. El término pasó más tarde a describir una iglesia bizantina rectangular con tres naves separadas por columnas.

**Breccia**: Piedra formada por la unión de rocas angulares.

**Capitel**: La parte superior de una columna, generalmente muy adornada.

**Cisterna**: Espacio para almacenar agua.

**Columnata**: Hilera de columnas.

**Fresco**: Pintura hecha con colores de agua y tierra sobre una superficie por fraguar.

**Friso**: Una franja de diseños esquemas o letras esculpidos en las paredes de una habitación.

**Gymnasium**: Colegio.

**Icono**: La imagen de una figura religiosa pintada sobre una superficie de madera o marfil.

**Madreperla**: El interior áureo de ciertas cáscaras de molusco, que refleja un espectro de distintos colores.

**Nártex**: Porche exterior de una iglesia.

**Nave**: Paso central de los tres de la basílica.

**Palestra**: Un patio de ejercicios, usualmente vinculado a un Gymnasium.

**Peristilo**: Una columnata que rodea un espacio abierto o un edificio.

**Pórfido**: una dura piedra rojo-purpura con pequeños cristales incrustados.

**Pórtico**: Estructura adyacente a un edificio, con un tejado sobre unas columnas.

**Sillar**: Piedra labrada en forma cuadrada.

# Distrito de Hebdomon

**Palacio de Jucendiae, Campos de entrenamiento militar.**

Hubo un tiempo en el que la vieja frase era cierta y todos los caminos llevaban a Roma. Sin embargo, cuando el gran legado de Rómulo se vino abajo, sus preciosas vías cayeron en el descuido por toda la bárbara Europa. Pero quien se dirigiese al este podría encontrarse con algunas carreteras atendidas todavía en el siglo XII. Tal es el caso de la Via Ignatia, un camino de piedra que conduce a través del distrito real de Hebdomon hasta la Puerta de Oro de la ciudad de Constantinopla.

A unos cinco kilómetros de la Puerta de Oro y diez del centro de Constantinopla, el distrito de Hebdomon sigue siendo considerado parte de la ciudad. Extraoficialmente, está asociado a la Región 14 y al Palacio de Blaquerna, la residencia de la familia imperial. Por lo demás Hebdomon está fuera de la ciudad y es autosuficiente, con sus propios campos de cultivo, cuarteles, iglesias y viviendas. El distrito tiene incluso su propio puerto, el Puerto de Hebdomon, a poco más de un kilómetro al este del suburbio.

## Palacio de Jucendiae y campos de entrenamiento militar

El suburbio de Hebdomon es más importante que los demás porque incluye el Palacio de Jucendiae, un retiro imperial, y la iglesia más antigua de la región, San Juan Evangelista. El palacio sirve también como cuartel general militar (los prados al norte de la Via Ignatia sirven para el adiestramiento y los ejercicios militares) y como refugio temporal para el populacho de la ciudad en caso de terremoto. Varios emperadores fueron coronados en los campos de Hebdomon antes de que la ceremonia se trasladase oficialmente al más espectacular escenario del Hipódromo.

El Palacio de Jucendiae, al que no le falta de nada, es una estructura de tres plantas cubierta por una capa de mármol. Su entrada, flanqueada por una hilera de columnas que soportan un balcón y un jardín elevado, está constantemente vigilada por guardias bien armados. El exterior del palacio se distingue por sus ventanas de arco alto y sus balcones, que ofrecen una vista privilegiada de los jardines de los alrededores, el campo y la línea costera del Mármara al sur. Bien ocultos tras el palacio se encuentran los dormitorios de los criados, los establos y pocilgas, un granero y un cementerio privado.

Jucendiae es utilizado sobre todo por los miembros mortales de la familia imperial durante los meses de verano. Aunque es raro que los Cainitas se aventuren hasta aquí, se sabe que ciertos miembros de la familia Micaelita van a Jucendiae para escapar del frené-

tico ritmo de vida de la ciudad. Petronio, el actual líder de los Toreador, ha estado visitando el palacio con frecuencia últimamente, para librarse de las presiones de sus deberes.

## Entrada a Constantinopla

**Barrio industrial, Murallas de Teodosio II.**

Las mayores fortificaciones de Europa sellan Constantinopla tras ocho kilómetros de piedra y fosos. Visibles a varias leguas de distancia, los fuegos nocturnos de la ciudad resplandecen en el cielo, contrastando con el negro vacío del mar que la rodea. Pero más o menos a un kilómetro y medio de la ciudad, todo desaparece tras la imponente fachada de las fortificaciones de la ciudad.

La Via Ignatia conduce desde Hebdomon directamente a través del barrio industrial de la ciudad, que se encuentra justo fuera de la famosa Puerta de Oro de Constantinopla. El escenario a lo largo del camino consiste en granjas de una sola habitación con pequeñas huertas y arboledas. Más cerca de las fortificaciones se arracinan pequeños grupos de casas, estructuras con las paredes pintadas de blanco, azul claro o amarillo pálido. Los perezosos rizos de humo y los destellos de luz de las velas que escapan por las grietas de las pequeñas ventanas cerradas son las únicas señales de vida nocturna en el interior de estos edificios. Muchos de los residentes en estos hogares trabajan en los campos cercanos o en el barrio industrial.

### Barrio industrial

El barrio industrial, situado en el exterior de la Puerta de Oro, envenena el aire con una asquerosa mezcla de olores de ácidos, tintes y pieles de animales sin curtir que se pudren en pilas junto a las curtidurías. Es este penetrante olor, repulsivo hasta para los cánones medievales, lo que aísla al barrio del resto de la ciudad. Lleno de establecimientos de una y dos plantas, el barrio alberga a curriceros, curtidores, vidrieros, herreros y talleres de tintura. Muchas de las tiendas tienen hogares adyacentes donde residen los propietarios y sus familias.

Humo y otros vapores cuelgan literalmente en el aire, nublando el día con una neblina grisácea, y quemando a veces los ojos de los transeúntes desprotegidos. Aunque muchos trabajadores se cubren la cara con trapos, se les puede oír tosiendo y carraspeando; las enfermedades pulmonares les arrebatarán la vida en unos pocos años. A ambos lados de la Via Ignatia corren unas zanjas llenas de desperdicios y desechos de las industrias de la zona, pero el olor que desprenden empalidece comparado con el de las curtidurías.

## Las Murallas de Teodosio II

Pasando el barrio industrial se extienden las Murallas de Teodosio II, una doble línea de fortificaciones precedidas por un foso. El foso es una serpiente de agua que recorre el contorno de las fortificaciones, con diques en diversos puntos para evitar que el agua inunde las zonas más bajas, como la cuenca del río Lycus. Anchas en la base, las paredes de los diques se curvan hacia el final para evitar que los soldados enemigos los aprovechen para cruzar el foso.

Una vez pasado el foso, hay una serie de terraplenes abiertos y muros bajos empleados como escudo por las tropas defensoras. Estos muros terminan ante las grandes fortificaciones de la ciudad. Con nueve metros de altura y entre cuatro y cinco de grosor, y recorridas por 96 monolíticas torres, estas murallas se extienden por los ocho kilómetros de la península. Sus torres de unos veinte metros de alto, también son empleadas como dormitorios para los guardias y soldados que vuelven de patrullar y están demasiado cansados para cabalgar cinco kilómetros hasta Constantinopla o Hebdomon.

Diez puertas, entre civiles y militares, atraviesan las fortificaciones, y la principal entrada a Constantinopla es la famosa Puerta de Oro, cerca del Mármara. La entrada del muro exterior es un simple arco con resplandecientes puertas dobles flanqueadas por dos columnas romanas.

Empequeñecida por las altas murallas y las dos torres construidas con bloques de mármol, la llanura entre las puertas interior y exterior está adornado con monumentos y esculturas. Hay varias cruces Ortodoxas, estatuas de numerosos emperadores (y una de una mujer coronada que representa la fortuna de Constantinopla), cuatro elefantes de bronce y la tradicional águila romana, colocada sobre la torre norte.

La entrada del muro interior tiene tres arcos, siendo el central el mayor de todos. Cada uno está flanqueado por columnas romanas y adornado con oro. Cada noche puede oírse a los guardias llamándose unos a otros a lo largo de las fortificaciones para no quedarse dormidos.

## Exokionion: el valle del Lycus

**Cisterna de Aspar, Cisterna de Bonus, Cisterna de Mokius, Ciudadela de Petrios, Monasterio de San Juan Estudio, Murallas de Constantino.**

Una vez cruzada la Puerta de Oro, la Via Ignatia se convierte en la Avenida, la principal avenida de Constantinopla. De acuerdo con la tradición romana, la mayor parte de la ciudad está dividida en zonas numeradas (del 1 al 14). Pero la zona de Exokionion ha sido considerada siempre como un distrito exterior a pesar de su presencia dentro de los muros de la ciudad, y nunca ha sido numerado. La razón se remonta a la proclamación del cristianismo como religión oficial de la ciudad, y la declaración eclesiástica del Exokionion como el lugar donde la población griega podía practicar su "religión hereje".

A lo largo de los últimos siglos, la zona se ha convertido en el hogar de un pequeño número de acaudalados ciudadanos.

El valle donde se encuentra el Exokionion baja hacia el río Lycus, al noreste de la Puerta de Oro. El terreno se eleva abruptamente al otro lado del río, formando la Quinta Colina de la ciudad, en una segunda rama de la Avenida. El valle está bordeado por las viejas Murallas de Constantino al este y las Grandes Murallas de Teodosio II al oeste. A lo largo de la Avenida, muy pocas estructuras profanan el hermoso paisaje del valle del Lycus. Airosas villas a la moda, iglesias con elaboradas cruces bizantinas y monasterios amurallados con campos de cultivo salpican la tierra. Por lo demás, el valle está dominado por extensas llanuras de hierba salvaje y afloramientos rocosos.

Aunque la cara norte del valle —que es la Quinta Colina— es el lugar más fresco de la ciudad, su terreno es también el más abrupto y desigual de toda Constantinopla. La ascensión puede dejar a la gente

### Las villas romanas de Exokionion

Las grandes villas privadas por las que se conoce a Exokionion ocupan la zona a lo largo de la Avenida sur, y están basadas por completo en el diseño romano. Los exteriores están pintados con colores sólidos y sencillos —normalmente rojo ladrillo, azul claro, amarillo apagado o blanco— y adornados tejados inclinados y de tejas rojas, ventanas pequeñas y pórticos cubiertos en la parte frontal, la trasera, y a veces también los laterales. Cada habitación conduce directamente a otra a través de puertas o arcos abiertos, y casi cada cámara tiene una salida al exterior. Incluso las escaleras a las plantas superiores son accesibles sólo desde el exterior.

Las cámaras de algunas villas están construidas en torno al atrio, un espacio abierto en el centro de la casa, que sirve como jardín, estanque o incluso comedor secundario. Estas zonas están rodeadas de pórticos por los cuatro costados, y los tejados tienen una vertiente hacia el exterior, para evitar que la lluvia caiga en cascada en el atrio.

sin aliento, pero la colina recibe con frecuencia la visita de ciudadanos que buscan alivio en los calurosos meses de verano. Durante el día y a principios de la tarde, puede encontrarse a la gente comiendo en las herbosas extensiones del valle, acompañados por séquitos de servidores que atienden a sus necesidades.

Bajo las praderas se extiende toda una serie de acueductos y pasajes subterráneos, túneles militares que conectan las Grandes Murallas de Teodosio II con la ciudad propiamente dicha, y que se utilizan con fines de comunicación. En la ciudad, estos túneles se ramifican como venas. Los Gangrel del Barón, leales a los Tzimisce Obertus, usan estos pasadizos para llegar a los monasterios Tzimisce de Cristo Pantócrator y San Juan Estudio, con el propósito de embarcar libros de la gran biblioteca Tzimisce con destino a un lugar seguro fuera de Constantinopla.

## Las dos Avenidas

Comenzando en el Foro de Augustaion, cerca del extremo oriental de la península, la Avenida avanza hacia el norte justo hasta pasar el Foro de Teodosio, donde se bifurca (más adelante describimos el tramo inicial). La primera calle continúa hacia el noroeste, en la Puerta de Polyandrion; la otra, la del sur, sigue la costa del Mármara.

Tras dividirse, ambas Avenidas quedan recorridas por pórticos conocidos como los muros troyanos: una hilera de columnas tras otra, algunas incólumes al paso del tiempo, otras afectadas por el descuido, rotas en terremotos o chamuscadas por las llamas. La Avenida noroeste circula a lo largo de diversos puntos, incluyendo el Acueducto de Valens, la Iglesia de los Santos Apóstoles y la Cisterna de Aspar. A la vista de la Avenida sur están los remojados baluartes costeros del Mármara, que acaban donde empieza el mar.

Aunque gran parte de la estrecha franja costera entre el mar y las fortificaciones es rocosa, la playa cerca de la Puerta de Psamathia es arenosa. Los Ravnos nómadas entran a hurtadillas en la ciudad a través de este relativamente aislado y tranquilo punto de la costa, donde los barcos pueden atracar con seguridad.

# Las cisternas de Constantinopla

Hubo un tiempo en el que la necesidad de agua en la ciudad precipitó la construcción de elaborados acueductos subterráneos y cisternas. Muchos de ellos estaban cubiertos, ya fuese ocultos en el subsuelo o dentro de los edificios, para resguardarlos de los vapores de la noche (considerados transmisores de enfermedades). Ochenta cisternas proporcionaban un abundante suministro de agua, y algunas fueron convertidas en jardines y huertas tras perder sus tejados en los terremotos.

La hundida Cisterna de Mokius, una desdichada estructura cuyo tejado se conserva en su mayor parte intacto, está ahora abandonada. Pedazos del techo de nueve metros de altura y columnas abatidas cubren el piso, y malas hierbas crecen a través de las grietas en el suelo de mortero. Un agujero en el techo permite el paso de una hebra de luz durante el día —la única iluminación en esta cámara— pero las columnas impiden que la luz llegue a las zonas más profundas de la Cisterna de Mokius. La oscuridad reinante hace del lugar un refugio ideal para los vampiros: diversos Cainitas lo utilizan para entregarse a la vileza y el libertinaje. Banquetes de sangre, duelos a muerte, violaciones y otros actos reprensibles han sido cometidos en la Cisterna de Mokius.

Hay dos importantes cisternas por encima del nivel del suelo en la vertiente norte del valle del Lycus: Aspar en la Avenida norte, y Bonus, más hacia el este. Aspar, una estructura de bloques alzados con un tejado inclinado apoyado sobre columnas, está todavía en bastante buenas condiciones y permanentemente llena de agua. La Cisterna de Bonus fue convertida en un huerto por el clero de la cercana Iglesia de San Juan, después de que un terremoto le arrebatase el tejado y las columnas.

## Ciudadela de Petrion

La vertiente norte del valle está bajo el dominio de los Gangrel del Barón. Sólo las demás familias Cainitas bizantinas pueden pasar por aquí con seguridad; los vampiros latinos suelen ser atacados, a pesar de cualquier pretensión de posición familiar. Los Gangrel del Barón se recluyen en la Ciudadela de Petrion, en la Muralla del Cuerno de Oro, controlando tanto su puerta como el muelle adyacente.

Aislado por murallas del resto de la ciudad, Petrion es un antiguo castillo que domina el Exokionion y el Cuerno de Oro. Aunque está bajo los cuidados de los Gangrel, parece abandonado y estropeado. Seis torres de nueve metros, resquebrajadas y cubiertas de enredaderas y plantas, recorren los muros. La ciudadela y los edificios adyacentes están en condiciones similares: los hierbajos han roto la superficie del patio de piedra, las enredaderas han arraigado en las paredes de los edificios, y el liquen lo tiñe todo de verde oscuro. Perros de caza vagan por el interior de Petrion, y el olor a heces animales, sangre y carroña envenena el aire.

## Monasterio de San Juan Estudio

El más impresionante de los edificios sagrados del Exokionion es el Monasterio de San Juan Estudio, servido por sus Akoimetai, o Monjes Insomnes. En su interior se encuentra la Universidad de Constantinopla, un centro de aprendizaje y conocimiento compilado de filósofos de Grecia, matemáticos y astrónomos del

Islam, artistas y calígrafos de Bizancio y legisladores de Roma. Es un enclave de pensadores y grandes mentes, un lugar donde los Cainitas bizantinos pueden buscar información, debatir cualquier materia con eruditos profesores y encontrar prometedores estudiantes dignos de recibir el Abrazo. La universidad fue también un baluarte de la veneración de iconos durante el período iconoclasta, y es todavía el hogar de la orden monástica leal al Tzimisce Gesu. Aunque Gesu ha cerrado el monasterio y la Iglesia de San Juan Estudio a los extraños, los edificios adyacentes de la universidad, incluyendo sus dormitorios, están abiertos a otros Cainitas.

La iglesia quedó finalizada en el año 463, y se dedicó a San Juan Bautista. Fue construida al estilo de las basílicas (un edificio rectangular con tres naves separadas por columnas que conducen a un ábside al fondo de la iglesia). Los muros exteriores son de sillar y ladrillo, las columnas interiores de breccia verde con capiteles floridos blancos, y las ventanas están enmarcadas en mármol. Los muros interiores envueltos en mármol multicolor, así como los frisos. Junto a la iglesia hay un *gymnasium* para mujeres y una palestra.

## La Avenida Central

**Foro de Augustaion, Foro de Constantino, Foro de Teodosio, Casa de las Lámparas, Milion.**

Aunque no es una región por sí misma, la Avenida central tiene especial significancia. Si la vida cotidiana de la ciudad gira en torno al Hipódromo y el Gran Palacio, como las dos ruedas de un carro, la Avenida es su eje. Si Constantinopla estuviese poblada únicamente por humanos, sus vendedores podrían recoger sus pertenencias por la tarde y pasar la noche en sus casas. Sin embargo, los no muertos locales esclavizan discretamente a los ciudadanos, manteniéndoles despiertos y activos. A las 10 en punto de la noche, puede verse a una docena de Cainitas a lo largo de la Avenida central de la ciudad. La clepsidra, el gran reloj de agua de la cercana Hagia Sophia, anuncia la hora para todos.

Al extremo de la Avenida central se encuentra el Milion, o piedra miliar a partir de la cual se marcan todas las distancias en el imperio. La estructura es de doble arco, con una cúpula que descansa sobre cuatro arcos, y sobre la que hay estatuas de San Constantino y Santa Helena. Ésta sujeta en la mano una cruz encarada hacia Hagia Sophia. La Avenida, desde aquí hasta el Foro de Teodosio, está flanqueada por una doble fila de pórticos de anchas columnas. A la sombra del Milion, los vendedores exhiben sus mercancías, los mercaderes pregonan sus productos, y leones de mármol con vetas negras montan una guardia eterna.

Cuando cae la noche, la mercancía normal suele ser apartada en favor de lo curioso y exótico. Muchos de los "vendedores nocturnos" de la Avenida, anticipando la naturaleza de sus clientes, procuran ofrecer extraños, ocultos y asombrosos objetos de todo el mundo. Por la noche es posible encontrar en la Avenida mercancías de la India o incluso de la lejana Cathay, y más de un ambicioso Cainita ha descubierto una reliquia de los tiempos de los Ancianos.

Los tejados de los pórticos están adornados con una plétora de estatuas, paseos y agradables terrazas romanas para los que quieren evitar el agobio de las multitudes. Aquí, las imponentes vistas de Constantinopla capturan la mirada. El ondulado terreno de la zona, el verdor, la arrebatadora arquitectura y las tres fronteras acuáticas atraen por igual a amantes, artistas y pensadores. Aunque el gentío de la plaza del mercado se reduce al llegar la noche, aún se puede encontrar gente en las terrazas: algunos dando un paseo nocturno, otros reunidos para discutir los asuntos del día. Los hijos de Caín se mezclan con ambos grupos.

### Foro de Augustaion

La Avenida central de Constantinopla comienza en la Puerta de Bronce, en el Foro de Augustaion. El foro fue erigido en honor de Helena, madre de Constantino, cuya estatua se alza sobre una columna de pórfido. Los vendedores de perfumes y fragancias se dedican a su negocio cerca del palacio, y perfuman el aire con sus productos. El interior del foro está decorado con pórticos, bajo los que se alternan columnas y estatuas. Entre ellas destacan las imágenes de Belisario, Justiniano, Teodosio II, Basilio II, Alejo y muchos otros.

El extremo oeste del Foro de Augustaion está ocupado por los Baños de Zeuxippos. Este establecimiento con techo de cúpula, adornado con frescos festivos y brillantes murales, presta servicio a la Basílica Senatorial y el Hipódromo.

### Foro de Constantino

Entre los Foros de Augustaion y Constantino, la Avenida está atestada de vendedores de carne, aceites, aves, manteca, sal, harina, quesos, verduras y miel. Cada una de las dos entradas al Foro de Constantino consiste en un arco de mármol. El interior del foro, ovalado y pavimentado con grandes piedras, está ocupado por los puestos de los vendedores.

La sección de la calle más allá del Foro de Constantino es bien conocida por sus mercaderes de ropas, sastres y remendones. Es posible encontrar finas prendas de algodón y seda en este tramo de la Avenida. Aquí está también la tristemente célebre Casa de las Lámparas.

## La Casa de las Lámparas

Este edificio de una planta, con una puerta a la Avenida y otra que comunica con el Gran Bazar entre la Segunda y la Tercera Colina, es un lugar que asusta. Hay en su interior lámparas de diversas facturas, materiales y formas. A pesar de los fuegos bajos que arden en la casa, la oscuridad parece invadir el lugar, ocultando los rincones y haciendo las sombras más profundas. El humo que sale danzando de las velas casi parece susurrar al oído de los vampiros, y el olor del incienso permanece en la nariz durante días. Los mortales no parecen darse cuenta de ello, pero los Cainitas sí lo hacen, y es algo que les asusta. Todos los vampiros que han entrado en la casa han desaparecido, y siempre que se ha quemado el edificio, la ciudad entera ha seguido el mismo camino. Es comprensible que los Cainitas hayan dejado la casa tranquila durante varias décadas.

## Foro de Teodosio

El encanto y la mística de la Avenida muere en el Foro de Teodosio, dedicado a la venta de cerdos y ovejas. Rodeado por columnatas, el centro del foro cuadrado está adornado con una estatua de oro de Teodosio. Más al oeste, la Avenida se divide en la Columna Capital.

# El Mundo Subterráneo

El reino subterráneo de Constantinopla, una de las pocas regiones no diseñadas para el gusto de la humanidad, es utilizado por los Nosferatu de San Lázaro, un nutrido grupo de Cainitas y ghouls que residen ilegalmente en la ciudad. Los subterráneos son el reino del grupo, y están formados por tres niveles: túneles, cloacas y acueductos (con sus correspondientes cisternas). Esta red se concentra sobre todo en torno a las Grandes Murallas de Teodosio II.

Los Gangrel del Barón y los Tzimisce Obertus han construido más túneles bajo el valle del Lycus, que han permanecido en poder de ambas familias. Labrados en la roca, los túneles subterráneos de las familias están reforzados con vigas de madera, y su anchura permite apenas el paso de una persona. Los techos son bajos, lo que obliga a los adultos a caminar agachados. Los Gangrel del Barón y los Tzimisce Obertus acostumbran a enviar niños y animales ghoul como mensajeros por la red de túneles.

Los túneles controlados por los Nosferatu son pasadizos secretos que conectan las diversas villas del Gran Palacio, y con Hagia Sophia, el puerto de Bucoleon, la Iglesia del Arcángel Miguel y el Hipódromo. Estos túneles son lo bastante espaciosos para que dos hombres juntos caminen erguidos; el suelo y las paredes están enlucidos, y hay pilastras de ladrillo como soporte.

## Layla Madeer

La enigmática dueña de la Casa de las Lámparas es una maga que ha vivido más años de los que le correspondían gracias a su leal servicio a los Decani, una orden de 36 demonios de la enfermedad. Nacida en Alejandría, Layla era la esposa de un mercader egipcio llamado Jiy'al, que vendía grano a la ciudad de Constantinopla. Habiendo conseguido varios aliados allí, el marido de Layla se trasladó a la capital para abrir allí un establecimiento de venta de grano, prometiendo que mandaría a por su esposa más tarde. Cuando Jiy'al desapareció y su hermano intentó averiguar qué le había ocurrido, Layla convenció a su cuñado para que la llevase consigo. Tras pasar varios meses en Constantinopla, ambos descubrieron que Jiy'al se había entregado a sus propios vicios y era ahora el esclavo de una gente a la que él llamaba los Setitas.

Cuando Jiy'al reveló lo ocurrido, los Setitas les tendieron una emboscada y los dos hermanos murieron. La salvación de Layla fue el despertar de su Avatar, y la resplandeciente aura de luz que la envolvió. Aunque la muestra de poder fue menor, bastó para ahuyentar a los asustados Setitas y le dio la oportunidad de escapar en la noche.

Tras pasar escondida los siguientes días, Layla Madeer pudo llegar finalmente a la Casa de las Lámparas, y sintió un poder que llamaba desde el interior. Fue en aquel momento cuando conoció a Azzatti, que era un mago igual que ella y el propietario de la tienda. Azzatti la presentó a su propia naturaleza despertada y a sus oscuros amos. A partir de entonces, Layla ha vivido siempre en la Casa de las Lámparas como una de los Nefandos... una maga demoníaca.

A la muerte de Azzatti, Layla se convirtió en la dueña de la tienda, y la ha defendido bien. Actualmente tiene 140 años, y es la quinta Nefanda propietaria del establecimiento. La Casa de las Lámparas es importante porque hay un Nodo —una fuente de poder para los magos— bajo ella, y el lugar es además un portal Nefando al reino del espíritu.

Layla se ha fijado recientemente en la Baali conocida como María la Negra, y está utilizándola para aprender más de los Cainitas. Pero María ha demostrado tener una personalidad muy fuerte, y está fascinando a Layla con su propia naturaleza oscura.

Los Nosferatu reclaman también el dominio del sistema de cloacas, aunque no abarca toda la ciudad. Este sistema es paralelo al de la Avenida (hasta el punto donde la calle se ramifica), y se extiende hasta las ricas comunidades adyacentes a la carretera. Así, los Nosferatu tienen acceso por las cloacas al Gran Palacio, zonas a lo largo de la calle Ebolos, los distritos de Mangana, Mauras y Arcadio, y las zonas de las afueras del Palacio de Blaquerna, Petrion y las villas del Exokionion (en términos del juego, los Nosferatu pueden estar donde necesiten estar, en el momento en que lo necesiten).

Las cloacas de Constantinopla están situadas por debajo de los acueductos, para evitar que las aguas fecales se filtren en el suministro de agua. Los angostos y oscuros túneles de las cloacas están cubiertos de sucios ladrillos, miden menos de un metro de alto y están llenos de agua que lleva los desechos hasta el mar de Mármara. Los Nosferatu que viajan a través del cieno deben hacerlo a gatas, y soportar un hedor que haría caer a la mayoría de los humanos. Sólo unos pocos, incluso entre los Leprosos, tienen estómago para viajar por las cloacas de forma regular.

El último de los pasadizos Nosferatu es la red de acueductos y cisternas. Construidos con tuberías de cerámica interconectadas entre sí, los acueductos miden algo menos de un metro de diámetro y están llenos de agua y una total oscuridad. Las tuberías que salen de la ciudad por debajo de las Grandes Murallas de Teodosio son demasiado estrechas para permitir el paso. Viajar por los acueductos es mucho más soportable que hacerlo por las cloacas. El flujo constante del agua permite a los Nosferatu moverse a gran velocidad por las tuberías si lo hacen a favor de la corriente (de oeste a este). Quienes lo hagan al contrario pueden esperar que el tiempo de viaje se doble. Por miedo a extender enfermedades, sólo los no afectados por la lepra (lo que incluye a unos cuantos de los Nosferatu de San Lázaro y a los tres Malaquitas) pueden viajar por las tuberías.

Los numerosos acueductos, con la obvia excepción del de Valens, son subterráneos y están conectados a más de 80 cisternas. Casi 70 de estos depósitos son también subterráneos, aunque más o menos la mitad están descuidados o han sido olvidados. Todos fueron construidos de la misma forma, con un gran estanque central para el almacenamiento de agua, columnas de apoyo, y agujeros de acceso en el techo a varios pozos situados sobre el nivel del suelo. Las cisternas abandonadas contienen depósitos medio llenos de agua sucia y estancada, columnas caídas y el ocasional animal-convertido-en-ghoul-Nosferatu. Un par de cisternas están completamente en ruinas o a punto de hundirse en la tierra. Los Malaquitas han mostrado a los Nosferatu qué cisternas abandonadas pueden utilizar sin miedo a ser descubiertos.

## Cisterna de la Basílica

El mayor depósito del sistema de acueductos es la Cisterna de la Basílica, situada justo bajo el Gran Palacio. Construida con un tejado tan caro como el de cualquier iglesia (se apoya en más de 300 columnas de 12 metros de alto), la cisterna mide 141 metros por 69, tiene una capacidad de 75.700.000 litros y está conectada a varios pozos locales. Los capiteles usados en su construcción proceden de una basílica antes situada sobre la cisterna.

La Cisterna de la Basílica fue construida originalmente por el emperador Justiniano como uno de los depósitos del palacio imperial, pero en los últimos tiempos se ha convertido en un vertedero de desechos y cadáveres. Varios Nosferatu de San Lázaro merodean en secreto por sus aguas, alimentándose de los cadáveres y volviéndose más bestiales cada noche.

Muchos Cainitas han oído hablar del mundo subterráneo, pero sólo los Gangrel, los Nosferatu y los Tzimisce lo conocen con detalle. Los Nosferatu son los únicos que lo usan con regularidad, e incluso ellos murmuran acerca de formas atisbadas a medias en las profundidades. Más de un Cainita subterráneo se ha desvanecido sin dejar rastro.

# Región 1

**El Complejo del Gran Palacio, Puerto de Bucoleon, Faro del Serrallo, Suburbio de Arcadio, Suburbio de Mangana.**

Uno de los distritos más viejos de la ciudad de Constantinopla, la Región 1 ocupa la parte sudeste de la península, descansando sobre la ladera de la Primera Colina. Muchos de sus recintos y edificios fueron diseñados para la familia imperial, como alternativas al Gran Palacio, pero cuando la residencia real se trasladó a Blaquerna, la Región 1 se convirtió en el centro de la vida vampírica de Bizancio.

## El Gran Palacio

La ladera sudoeste de la Primera Colina está dominada por el desordenadamente diseñado Gran Palacio imperial. Lleno de villas, jardines, baños, fuentes, patios, iglesias, salones (unos 500), cúpulas doradas, altas torres y aposentos reales, es una panorámica impresionante de pobre planificación. Todo potentado que gobernó la ciudad antes de los Comnenos amplió el palacio sin preocuparse por el esquema global. Patios y jardines enlazan edificios, anexos de todos los tamaños se proyectan enlocecidos desde los palacios, y diversos salones y pasajes conectan los edificios en una demencial y caótica tela de araña.

El Gran Palacio es una caprichosa mezcla de estilos arquitectónicos. Pero a pesar de su aparentemente aleatoria aglomeración de estructuras, sigue quitando el aliento al que lo ve. Las villas reales se alzan orgullosas entre jardines de flores coloreadas y prados cuidadosamente atendidos. Numerosas arboledas primorosamente podadas ocultan un laberinto de senderos de piedra. Fuentes con ángeles y santos de característico aspecto romano adornan pequeños parques, mientras que los estanques más grandes están poblados por vistosos peces.

Los Toreador Micaelitas, los Ventrue Antoninos y los Brujah Lexor frecuentan los jardines, recorriendo sus sinuosos senderos mientras se pierden en sus reflexiones.

Aunque la residencia de la familia imperial se ha trasladado ahora a Blaquerna, las instalaciones del Gran Palacio se mantienen bien conservadas, y son el centro de la no vida de los Cainitas. Los vampiros locales, sobre todo los Ventrue de la familia Antonina, se preocupan mucho por el mantenimiento del palacio y su habitabilidad. El palacio se rige por las leyes Cainitas, y todo en su interior está subordinado a la autoridad de los vampiros. Ya esté la ciudad viniéndose abajo o floreciendo, el control del Gran Palacio por parte de las familias de la Trinidad es supremo.

## Khidre, el Hombre Verde

Mucho más viejas que la misma Constantinopla, las leyendas de Khidre, el Hombre Verde anteceden incluso al cristianismo. Se le menciona en el *Libro de Gilgamesh*, en el Corán y en historias que lo sitúan como el visir de un príncipe persa al que se le concedió la juventud eterna. Los sufíes le tienen como santo patrón y heraldo de la revelación. Sus historias se han extendido hasta Europa, ejerciendo influencia sobre varios festivales y poetas (y podría ser la inspiración de la obra por escribir *Sir Gawain y el Caballero Verde*).

Se dice que Khidre es una especie de criatura feérica que monta un caballo gris a través de los bosques de Anatolia, y sólo se le ve durante un brevísimo momento. Los avistamientos se han multiplicado recientemente, y varios testigos —incluyendo al Ravnos Gregorio— afirman haberle visto en los jardines del Gran Palacio, espoleando a su caballo a través de las viejas arboledas.

La entrada al palacio, el Calce, es un edificio-portal que da al Hipódromo. El interior del Calce, como el de muchas de las villas y salones del palacio, está cubierto de oro y madreperla, con tejas de cobre en el tejado, sellado con puertas de bronce, y adornado con las más ricas sedas de Oriente. Es el epítome de la extravagancia elegante.

Desde el Calce, un suelo con vestíbulo de mármol y un discreto arco conduce a las dependencias de la Guardia Hicanati de Palacio. Más allá se encuentra la sala de recepción y las puertas a la Iglesia de San Salvador y el Triclinium, un gran salón de banquetes adornado con sedas que contienen una fuente con un motivo central de cuatro caballos de bronce, y suficientes camas para acomodar a 500 invitados. Petronio celebra aquí banquetes de sangre en el más puro estilo romano, siempre que busca el apoyo de una u otra facción. De hecho, algunas fiestas son tan pródigas que las familias de la Trinidad se ven forzadas a recurrir a la ayuda de los Setitas para que les procuren esclavos, víctimas y "entretenimiento"... una ironía que los obsesionados con el Cielo Toreador encuentran alternativamente divertida e incómoda.

Más adelante se encuentran los jardines, por los que se pasean pavos reales y otras aves de brillante plumaje, y donde se alza el Palacio de Daphne, así llamado por la estatua de una ninfa que hay en un pequeño recinto ante la entrada. Un poco más allá está el Palacio Sagrado, los aposentos privados del emperador, que sirven ahora como refugio del líder Ventrue Caius. La entrada al palacio es un patio con peristilo recorrido por mosaicos entre columnatas de granito. Bajo su tejado inclinado y de tejas de cobre, el Palacio Sagrado está construido al estilo clásico romano, con balcones, columnas y revestimientos de mármol. Pero los toques de influencia bizantina son evidentes en los arcos de las ventanas y en los pórticos que flanquean el edificio.

Más adelante encontramos el Chrysotriclinium, un gran edificio de mármol con un oratorio adyacente y una espaciosa cámara octogonal donde los Cainitas celebran reuniones y bailes. Los Ventrue organizan reuniones sociales, a las que invitan a todos los vampiros bizantinos, dos veces por semana.

Al noreste del Palacio Sagrado está el Palacio de Magnaura, una residencia ocupada por los fantásticos juguetes mecánicos del Ravnos Gregorio y su aprendiza Zoe. Antaño usado para albergar a embajadores, dignatarios y monarcas extranjeros, este palacio es quizá el más lujoso del lugar. En el interior de la villa romana de tres plantas hay palmeras de oro y bronce, paneles de ónice y obsidiana, estatuas de jade de Oriente y marfil africano, y muebles elaborados con cedro del Líbano y pino de Anatolia.

## Reuniones Ventrue

Una reunión en Palacio comienza a primera hora de la noche con una visita informal a los baños del Chrysotriclinium. Tras esto, los Cainitas relajan su carne muerta con masajes y friegas de aceite procurados por ghouls Ventrue. Acto seguido, los invitados contemplan un partido de polo entre los Ventrue y sus ghouls en el campo próximo al Bucoleon, para pasar después al salón de banquetes. En la fiesta se alimentan de mortales intoxicados con diversos licores y drogas. El banquete se prolonga una buena parte de la noche, y la alimentación se alterna con la charla.

Después de la cena, los asistentes se entretienen con Gregorius el Malkavian y su *troupe* de actores, con Gregorio el Ravnos, que los maravilla a todos con alguna nueva creación mecánica, o con Petronio el Toreador, que hace una exhibición de su habilidad e ingenio para la sátira.

A última hora de la noche, los invitados practican pasatiempos más individuales, bailando, jugando a las cartas o los dados, retirándose a los baños, entablando debates o disfrutando de la soledad de los jardines. Muchos tratos y alianzas temporales se deciden a estas horas.

Al sudoeste se encuentra el Palacio del Bucoleon, dos villas construidas sobre las fortificaciones costeras que dominan el puerto del mismo nombre. Unos escalones de mármol descienden hasta el muelle, que como corresponde a un puerto real, acoge solamente a altos dignatarios y al emperador mismo. Protegido de los violentos vientos marinos, el puerto de Bucoleon está hecho de mármol y adornado con una colección de animales esculpidos. La más soberbia de estas obras es una pieza llamada el Bucoleon, que representa a un toro y un león de mármol enzarzados en una fiera lucha. Se dice que la estatua tiene un gran poder mágico: cuando un gran desastre se cierne sobre Constantinopla, las cabezas de los dos animales se vuelven hacia la ciudad.

Al este del Bucoleon hay un gran campo de polo. Un juego de la elite, el polo era practicado por el emperador y su corte antes de que se trasladasen a Blaquerna. El campo, las gradas y los establos adyacentes siguen en uso, pero para los Ventrue Antoninos y sus ghouls, que se aficionaron a este deporte observando a la familia real. El terreno de juego está flanqueado por linternas para los partidos nocturnos.

## Distrito de Arcadio

Al noreste de los límites del Gran Palacio —un muro de nueve metros de altura que lo rodea— se encuentra el pequeño y embrujado distrito de Arcadio. Cuando el suburbio de la Mangana, al norte, era todavía un distrito militar y la familia imperial residía en el Gran Palacio, el distrito de Arcadio estaba ocupado por familias ricas y oficiales militares que intentaban ganarse el favor de la realeza. Cuando el emperador se trasladó a Blaquerna, muchas familias hicieron lo mismo, dejando este distrito escasamente poblado. Ahora hay muchas villas abandonadas y sólo quedan unas pocas familias ricas. Aunque las calles están pavimentadas y los hogares muy bien amueblados, los edificios abandonados se hallan estropeados y en ruinas. Los muros están erosionados como dientes viejos, el enlucido caído deja las casas desnudas, las ventanas han perdido sus postigos y miran como ojos vacíos, y los descuidados jardines están invadidos por las malas hierbas. Tan pronto como se pone el sol, los pocos residentes del distrito cierran sus ventanas y encienden fuegos para mantener alejados a los depredadores. Cuando llega la noche, los Elegidos de Calomeru salen de las casas abandonadas que les sirven como refugios temporales y merodean por las calles.

## Baños de Arcadio

Al este, el Faro del Serrallo se mantiene encendido, alejando a los barcos de la costa rocosa. Un poco más allá por el muro de la costa se alza el gran edificio de doble planta de los Baños de Arcadio. Las cámaras de los baños están adornadas con murales brillantes, frisos de flores, suelo de mosaicos y muebles de pino. Todas las estancias, a las que puede llegarse a través de puertas que dan al exterior, están construidas en torno a un atrio al aire libre. Las salas están dedicadas a baños calientes, fríos y minerales, masajes, saunas públicas y privadas, lavatorios, vestuarios y una sala común para relajarse y charlar con otros clientes.

Los baños están bajo la supervisión del Ventrue Nicéforo, y abiertos a todos los Cainitas bizantinos. Aunque están cerrados a la población mortal después del crepúsculo, las aguas de los baños se mantienen calientes y el olor de los aceites y sales minerales perdura en el aire, llamando a los habitantes de la noche. Dos horas antes del amanecer, se puede encontrar todavía a muchos vampiros, sumergiéndose en agua caliente para eliminar el frío de sus viejos huesos.

## La Iglesia de San Salvador y el Palacio de la Mangana

La Iglesia de San Salvador, una modesta estructura, contiene una fuente que supuestamente cura a los enfermos. Al oeste, el Palacio de la Mangana, una pe-

## Artefactos del Gran Palacio

A pesar de su diseño romano, muchas de las villas y palacios de Constantinopla fueron construidos con oratorios e iglesias adyacentes. Hay treinta de estos lugares de culto en el recinto del Gran Palacio, y algunos están magnificados por la presencia de artefactos cristianos y judaicos (o al menos, lo que se cree que son auténticos artefactos; que lo sean o no es otra cuestión). Aunque la familia imperial se ha trasladado al Palacio de Blaquerna, cerca de las Grandes Murallas de Teodosio II, estas reliquias se han quedado atrás, para gran consternación de los Cainitas. De acuerdo con un inflexible edicto de Miguel el Patriarca, estos objetos deben permanecer allí donde están. Las iglesias y oratorios del palacio, aunque bien cuidadas y vigiladas por ghouls con entrenamiento militar, son lugares abandonados y solitarios, que pocos vampiros visitan. El poder sagrado de estos lugares mantiene alejados a los Cainitas.

En el oscuro interior de la Iglesia de San Esteban, en el Palacio de Daphne, se halla el tomo encuadernado en cuero que contiene los Evangelios de San Mateo, supuestamente escritos por Bernabé. Las amarillentas páginas no han visto la luz del día en varias décadas. El Oratorio de San Teodoro, brillante y luminoso, alberga una aparentemente inocua pieza de madera nugosa, fuera de lugar comparada con la grandeza de su entorno. Pero la apariencia de la Vara de Moisés es engañosa, y muchos temen el día en que alguien ponga sus manos sobre ella y llame a la ira de Dios.

La iglesia más ricamente decorada del Gran Palacio, Nuestra Señora de los Faros, tiene un reluciente interior de piedras preciosas, oro y plata, un tributo a la misma luz del día. Contiene cuatro artefactos que supuestamente presenciaron los sufrimientos de Jesucristo. La vieja y gastada Lanza de la Pasión, que pudo haber herido el costado del Mesías, descansa sobre un gran almohadón rectangular. Se dice que la cabeza de la lanza brilla todavía con sangre fresca. el último Cainita que propuso probar la vitae fue despedazado por Miguel. Cerca hay un sencillo clavo gris de hierro que podría ser de la Verdadera Cruz. El feo pincho reposa en un estuche, sin que el tiempo lo haya oxidado o deteriorado de ninguna forma. En otro estuche hay una corona de espinas, al parecer tan verde como el día en que lastimó la frente de Cristo. Por último, un gran bloque de piedra, gris y pesado, que es supuestamente la piedra sacada del Santo Sepulcro cuando los Apóstoles acudieron a la tumba del Mesías, se dice que los criados que pusieron la enorme piedra en la iglesia la encontraron tan ligera como si se tratase de un niño.

Finalmente, en la "Nueva Iglesia", o Nea, del Gran Palacio, se puede encontrar el cinturón y un pedazo del manto del profeta Elías. Gastados y antiguos, los artefactos levan las marcas del tiempo con dignidad.

queña villa real con doble hilera de pórticos en la fachada, domina la iglesia. El palacio no tiene otra función que la de albergar a los emperadores enfermos mientras los criados les sirven tragos curativos de la fuente cercana.

En sus años de cordura, se sabe que Miguel el Patriarca se retiraba aquí durante largos periodos de tiempo para reflexionar sobre su no vida. Tras la muerte de su amante, el Matusalén Ventrue Antonius, Miguel pasó varios meses rumiando su tristeza tras los muros del palacio.

# Region 2

**Acrópolis, Iglesia de Irene, Hagia Sophia, Anfiteatro de Kynegion, Orfanato de San Pablo, Basílica del Senado, Punta del Serrallo, calle de Tzycanisterion.**

Una de las más antiguas secciones de la ciudad, la Región 2 domina la Primera Colina, con una panorámica sobre el Bósforo y el Mármara. Hace algunos siglos, la región era parte del distrito militar y estaba bien cuidada por el emperador. En los últimos tiempos los militares se han trasladado a los Palacios de Blaquerna y Jucendiae, y las zonas en torno a la Acrópolis y la Punta del Serrallo han quedado descuidadas. Por otra parte, los lugares que bordean la Región 1, como Hagia Sophia y la Basílica del Senado, siguen siendo el centro de los asuntos mortales.

La transitada calle Tzycanisterion empieza bajo los muros del Gran Palacio, pasa por la Acrópolis y cruza el distrito militar de la Mangana. Su superficie pavimentada, aunque vieja, está bien conservada.

## La Acrópolis y el Orfanato de San Pablo

En la cima de la Primera Colina descansan los restos de la venerada Acrópolis griega. Antaño un orgullosos monumento al paganismo, la Acrópolis es ahora un mausoleo de columnas rotas, paredes derruidas, altares destrozados y templos en ruinas una vez dedicados a Zeus y Atenea. Las inestables escaleras conducen a una extensa terraza vencida

por el tiempo y las malas hierbas. A veces se puede encontrar aquí a Magnus, el líder de los Lasombra Ortodoxos, caminando entre las ruinas mientras rememora su pasado.

Cerca de la Acrópolis, en la cara sudoeste, se encuentra el Orfanato de San Pablo: una serie de edificios adyacentes sobre un patio abierto. Desprovisto de columnas y otros adornos, el monasterio es espartano. Administrado por los monjes de San Pablo, busca el bienestar de los niños desamparados de Constantinopla.

Durante siglos, San Pablo estuvo declarado por Miguel el Patriarca como fuera de límites bajo pena de Muerte Definitiva. Pero estas noches, no obstante, la atención de Miguel está en otra parte, y atrevidos Cainitas asaltan de vez en cuando el orfanato para un trago de medianoche de dulce y joven vitae. El uso de la Dominación asegura que las desapariciones sean convenientemente pasadas por alto.

## Basílica del Senado

Junto al muro sur del Foro de Augustaion, la Basílica sirve como cámara del senado de Constantinopla. Es un edificio blanco y rectangular, con puertas dobles de seis metros de altura, paredes de sillar adornadas con relieves de piedra, y dos alas laterales. Los Brujah Lexor celebran orgullosas sesiones en la Basílica del Senado, aunque son conscientes de que no es más que un caro escenario para burócratas glorificados cuyas decisiones están subordinadas a la voluntad del emperador y los caprichos de los militares.

## Iglesia de Hagia Sophia

Al norte de la Basílica se alza la estructura más identificable de Constantinopla, la Iglesia de Hagia Sophia. Como tercer eje de la vida en la ciudad —tras el Gran Palacio y el Hipódromo— es un enorme monumento a la Iglesia Ortodoxa y un recordatorio del poder del trono imperial. Una auténtica fortaleza coronada por una cúpula monumental, Hagia Sophia amenaza con empequeñecer la misma colina sobre la que se levanta.

Construida con la forma clásica de la iglesia estilo basílica con una nave alargada, Hagia Sophia es una obra maestra de la arquitectura. Su cúpula gigante parece desafiar a la gravedad. Sólo el emperador puede usar las puertas centrales de bronce que comunican el nártex con el interior de la iglesia; todos los demás deben usar las puertas de los lados. El interior —a pesar de la multitud de alcobas rectangulares, nichos semicirculares y arcos que soportan el techo abovedado— está dotado de un núcleo central abierto del suelo a la cúpula.

Hagia Sophia puede avergonzar a muchas villas imperiales en cuanto a belleza y lujo en el diseño. Las paredes tienen frescos sobre fondos de oro. Mármol verde del Peloponeso, mármol amarillo de Libia y Mármol rojo de un templo en Baalbek fueron usados en la construcción de las columnas, paredes, suelos y estructuras de las ventanas. Los murales están bordeados de ónice y marfil. Hay mosaicos de oro escondidos en el ábside y otros espacios. Una variedad de joyas, piedras y metales preciosos adornan el interior, más allá de toda definición de opulencia. Cuarenta ventanas en torno a la base de la cúpula permiten el paso de la luz solar, que, entrando a todas horas, parece incendiar el interior de oro. Desgraciadamente, se trata de un espectáculo que los Cainitas nunca pueden ver: una verdadera tragedia, de la que los Toreador Micaelitas son dolorosamente conscientes.

## Una noche en el Anfiteatro de Kynegion

Malaquita, líder de la familia retoño Nosferatu que llevaba su nombre, vagaba por el distrito sin rumbo fijo. Aunque estaba sumido en tranquilas reflexiones, el ruido procedente del anfiteatro cercano atrajo su interés.

Un antiguo foro para animales salvajes antaño unido a la Acrópolis, el Anfiteatro de Kynegion estaba construido sobre la ladera de la Primera Colina, dominando una pequeña arena hundida. Los mortales lo creían abandonado, pero los chiquillos de Caín seguían usando el foso como escenario para combates de animales ghoul. Algún tiempo atrás, los muros en torno a la arena habían estado adornados por columnas y estatuas de antiguos emperadores de granito. Ahora los adornos habían sido arrancados de sus pedestales y lanzados a la arena por los vampiros que presenciaban los duelos animales.

Se oyeron vítores y gritos cuando un mastín negro —la bestia favorita de los Gangrel del Barón— hirió a una repulsivamente mutada mezcla de gatos presentada por un miembro de los Tzimisce Obertus. Repentinamente, la bestia-gato, ensangrentada y siseando por sus numerosas bocas, se dividió en siete felinos distintos —uno de ellos muerto— unidos mediante cordones umbilicales. Los gatos se lanzaron como un enjambre sobre el desdichado perro. Malaquita no se molestó en contemplar el inevitable desenlace y continuó su camino. Cualquier otro lugar era mejor.

## La Iglesia de Irene

En la parte noreste de la Región 2, la Iglesia de Irene queda empequeñecida por la mole de la vecina Hagia Sophia. Hogar de Magnus, líder de la familia retoño Lasombra, su estructura sigue el estilo de las basílicas, pero con dos pasajes paralelos formando la nave en lugar de tres. Las paredes laterales están recorridas por cuatro niveles de ventanas cuadradas. El techo abovedado en el extremo oeste de la iglesia (la entrada) tiene forma de barril, mientras que su cúpula está cubierta por hileras de ladrillos en las que se sitúan las ventanas en arco.

## Distrito Militar de la Mangana

En la base norte de la Acrópolis, entre la pared costera del Cuerno de Oro y la ladera de la Primera Colina, se halla el distrito militar de la Mangana, conocido como la Punta del Serrallo. Aunque ya no tiene especial importancia, las máquinas de guerra de Constantinopla siguen siendo construidas y almacenadas aquí, y hay una biblioteca sobre balística.

Desgraciadamente, el distrito ha perdido incluso su importancia naval; el control de la armada ha pasado a los latinos de la ciudad. De hecho, el área más allá de la Punta del Serrallo está bajo dominio latino.

En la cima del poder bizantino, la Punta del Serrallo servía como el hogar de oficiales y soldados con sus familias. Tras el éxodo de la mayor parte de los militares, los barracones han sido convertidos en moradas para los pobres. Un regalo del emperador a su pueblo, los barracones de una sola planta están en franca decadencia y casi en ruinas. Los apuros financieros del imperio impiden un mantenimiento adecuado, hay crimen por todas partes y nadie se encuentra a salvo. Bandidos-intrusos van de un lado a otro, irrumpiendo en casas ajenas, amenazando a las familias y viviendo de ellas como sanguijuelas.

Aunque las calles de la zona están pavimentadas, algunos tramos están en malas condiciones. El sistema de cloacas está atascado por la basura, y las calles llenas de desechos y desperdicios.

# Región 3

**Torre de Bukanon, Iglesia del Arcángel Miguel, Iglesia de los Santos Sergio y Baco, Hipódromo, Puerto de Sofía, Sigma.**

El mismo aire parece cambiar al entrar en la Región 3: está cargado de energía. Aquí se encuentra uno de los centros de la ciudad: el Hipódromo, que se alza sobre la Segunda Colina. Algunos de los más acaudalados ciudadanos de Constantinopla viven aquí, y la presencia de la Lonja Marítima Bizantina en el Puerto de Sofía asegura que la zona esté siempre bullendo de actividad.

## El Hipódromo

Los cimientos del Hipódromo (también llamado el Circo) fueron puestos en el año 203, después de que el emperador romano Septimio Severo arrasase la ciudad. El propósito de su construcción era mitigar la ira del populacho. Ubicado cerca de la ahora desaparecida Muralla de Bizancio, fue erigido en honor de los gemelos mitológicos Cástor y Pólux. Aunque Septimio no completó nunca su regalo, el Hipódromo fue abierto el 11 de mayo del año 330, la fecha de inauguración de toda la ciudad.

Uno de los tres centros de la vida cotidiana en la ciudad, junto con el Gran Palacio y Hagia Sophia, el Hipódromo es una estructura rectangular, con 40 hileras de asientos que dominan la pista. Por encima de los asientos hay un paseo que recorre toda la longitud del circo, decorado con columnas de pórfido, caballos de bronce, leones de mármol y muchas otras efigies de piedra de gran belleza.

Durante el día, los mortales vitorean a los conductores de los carros que azotan a sus caballos a lo largo de la espina (el muro central de la pista). Los corredores —*Inbonetae Personae*— son sobre todo judíos e indeseables que sólo sirven para morir. La espina se conoce como "el eje del imperio" y está adornada con diversos monumentos. En cada extremo de la espina hay una columna de oro: una representa al sol y la otra a la luna.

Los espectadores están organizados en dos grupos llamados los Azules y los Verdes, una tradición originaria de la época romana. Los Azules (los ricos y ortodoxos) ocupan los asientos del norte, mientras que los Verdes (la clase baja y los seguidores de la herejía monofisita) se sientan en el sur. Las carreras son brutales, y los participantes no muestran ninguna deportividad. Sí, el "uso de magia" durante las carreras está prohibido por la ley.

En el lado sur, dominando la pista, se encuentra el Kathisma, el palco del emperador. Una cortina de seda lo cubre para mantenerlo fresco cuando no se usa. En caso contrario, las cortinas se abren, permitiendo que el público vea a su emperador. El Kathisma es una serie de dependencias conectada al Hipódromo por una entrada privada, y es aquí donde el emperador descansa, se cambia de ropa o celebra fiestas durante una tarde en el Circo. También hay un pasaje que comunica con el Calce del Gran Palacio: se usa para proteger al empetador de las masas cuando abandona el Hipódromo. El pasadizo sirve también como conducto para que los Cainitas de la ciudad, o al menos los que se encuentren en buenas relaciones con los Ventrue Antoninos, puedan moverse sin ser vistos.

Los juegos son tan populares que duran un día entero. Muchos pasan las tardes en el Hipódromo, apostando a las carreras, animando a su equipo favorito, comiendo... y todo ello sin abandonar sus asientos por miedo a que se los quiten. El Hipódromo es también el escenario de espectáculos, actuaciones, ejecuciones públicas e incluso coronaciones imperiales. San Juan Crisóstomo apodó al lugar el "Satanódromo", por ser un refugio de vicios.

De noche, cuando el gentío mortal disminuye, los Cainitas y sus ghouls se preparan para las festividades de última hora. Los Ventrue Ana Comnena y Caius suelen contemplar los festejos desde el Kathisma. Aunque las actuaciones son apreciadas, los más populares de los "juegos nocturnos" son los combates de gladiadores a cargo de criminales condenados. Este deporte ha sido conservado por los Cainitas desde los tiempos de Roma, y calma su ansia de brutalidad sanguinaria.

## Distrito de Mauro

En la base de la Segunda Colina, hacia el Mármara, se encuentra el Puerto de Sofía. Entre el puerto y el Hipódromo está el distrito de Mauro, que contiene las residencias de familias influyentes y potentados bizantinos del presente y el pasado. Las espaciosas propiedades —aunque no tan grandes como las de las afueras de la ciudad— albergan fastuosas mansiones romanas y bellos jardines, y están rodeadas por una red de calles pavimentadas. Cada nueva mansión construida intenta superar en ostentación a las vecinas.

Varios Cainitas, sobre todo Toreadores Micaelitas y algunos Ventrue Antoninos, mantienen residencias secundarias en la zona. Por tanto, el distrito está mucho mejor vigilado, iluminado y patrullado que la región adyacente de Kontoscalion. Los patrulleros —miembros de la Guardia Varega o de la Scholai— conocen a muchos de los que viven en la zona, y acompañan a visitantes e invitados hasta su destino. Los que simplemente "pasan por allí" son escoltados fuera del distrito.

## El Puerto de Sofía y el Sigma

El Puerto de Sofía, bautizado en honor de la emperatriz de Justiniano II, está adornado con estatuas de Justiniano, Sofía y su hija Arabia. El rostro de una cuarta estatua, la de Narses, ha sido destruido por manos desconocidas. Rodeado por tres grandes almacenes, este puerto acoge a un tipo de barco más rico que los amarrados en el cercano Kontoscalion.

El Sigma, un edificio verde de dos plantas estilo pórtico, es donde comerciantes y mercaderes descansan, negocian, cambian moneda e informan a la Lonja Marítima. El Sigma nunca está vacío; todos los capitanes y mercaderes que entran o salen de los numerosos puertos (salvo los latinos) informan aquí. Junto al Puerto de Sofía se levanta la Torre de Bukanon, una estructura de bloques cementados de 12 metros de

altura que ofrece una amplia panorámica del Mar de Mármara. Esta estructura hueca contiene enormes trompas para anunciar la partida de la flota imperial y dirigir el tráfico naval.

## Iglesias de Mauro

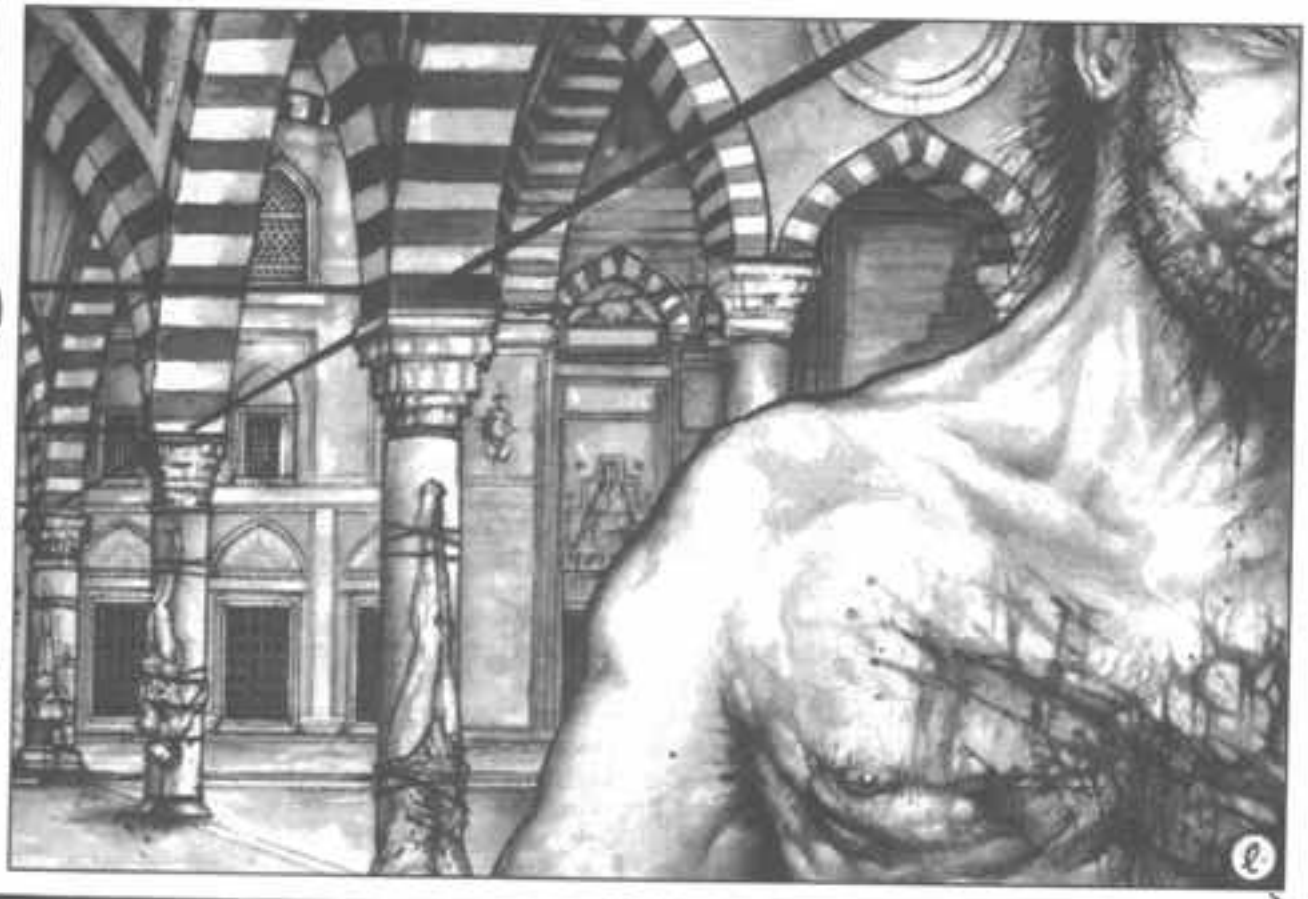
Entre las diversas iglesias del distrito —Santa Tecla, Santo Tomás de Amantio, San Julian Perdix y San Juan Bautista— otras dos casas de culto merecen atención. La primera es la Iglesia de los Santos Sergio y Baco, construida por Justiniano I como dos iglesias adyacentes consagradas a los santos-soldados de estos nombres (aparecieron ante el emperador Anastasio e intercedieron por Justiniano cuando estaba condenado a muerte).

Con base rectangular y una cúpula central, el frente de las iglesias combinadas está adornado con un pórtico en arco. Dentro hay un ambulatorio de dos niveles que domina la entrada del edificio, y una galería desde la que se ve toda la iglesia. Hay varios nichos menores a lo largo de la galería, y un gran ábside al fondo. Aunque las iglesias gemelas son admiradas, carecen de la extravagancia de otras.

La segunda iglesia notable está consagrada al Arcángel San Miguel, y es el centro del culto local a Miguel el Patriarca, un movimiento dirigido por los Lasombra Magnus. Aunque el Matusalén Toreador no se oculta en realidad aquí, su cuerpo en letargo es transportado por túneles cuando ha de aparecer ante los fieles. La casa de culto de Miguel es una iglesia cruciforme, coronada por seis cúpulas doradas y un nártex con peristilo en la fachada. Las paredes exteriores son de sillar finamente labrado, y las interiores están cubiertas con láminas de mármol verde. Cuatro cúpulas recorren el tramo rectangular principal de la iglesia, y acaban en un gran ábside cubierto de sedas desde el que aparece Miguel. El interior de la iglesia de tres pisos está recorrido hasta el techo por ventanas de arco y estructura de mármol. En Muchos aspectos, la Iglesia de San Miguel es muy similar a la de los Santos Apóstoles.

# El Barrio Latino: Regiones 4 a 7 y 13

A partir de la Punta del Serrallo, las regiones adyacentes a lo largo del Cuerno de Oro abarcan un mundo totalmente distinto al resto de Constantinopla. Aquí, Europa está representada por los latinos. Excepto por la carretera de Embolos, que comunica el Cuerno de Oro con el Mar de Mármara, las calles están sin pavimentar. El sistema de alcantarillado consiste en zanjas abiertas que co-



ren a lo largo de empobrecidos hogares, donde los niños juegan descalzos. Las casas son pequeñas, y están comprimidas en un claustrofóbico laberinto de corredores sin luz. Además, los grandes balcones colgantes aumentan las sombras de los callejones.

Los vecindarios del Cuerno de Oro son barrios miserables con una población estimada de unos 60.000 latinos. El Barrio Latino está bajo el discreto control de los Lasombra Narsenos. Las antinaturalmente oscuras calles y los negros callejones son atribuidos a los "dones" particulares de estos vampiros. Aunque se permite la entrada a los Cainitas bizantinos, no están protegidos, y pocos vampiros "extranjeros" son lo bastante estúpidos como para aventurarse en el barrio.

Los mercaderes latinos controlan los muelles a lo largo de este tramo del Cuerno de Oro. El muro del barrio está separado del mar por una franja costera un poco más ancha que la del Mármara. Los mercados de pescado dominan los muelles pequeños, mientras que los contrabandistas atracan en varios puertos (por un precio, claro) sin miedo a represalias de la Lonja Marítima. Los latinos han construido y mantienen sus propios almacenes y graneros. Incluso el antiguo Puerto de Neorion, la orgullosa base naval bizantina, está ahora bajo el control veneciano.

Aunque los vecindarios ubicados entre los barrios bajos del Cuerno de Oro latino y la Avenida son bizantinos, la pobreza del Barrio Latino se les ha contagiado. El sistema de alcantarillado funciona todavía en algunas zonas, pero los conductos rotos y al aire libre vomitan desechos en muchos vecindarios. Numerosas cisternas que alimentan pozos locales a nivel del suelo están contaminadas, y no se espera del emperador dinero para reparar las calles estropeadas y los deteriorados hogares bizantinos.

No es, por tanto, ninguna sorpresa que los ciudadanos de los distritos griegos vecinos al Barrio Latino sean los más antilatinos de la ciudad. Los latinos, a su vez, desprecian a los griegos, en particular a causa de las matanzas de latinos del año 1185. esta antipatía ha llevado a escaramuzas a lo largo de la frontera latino-bizantina, provocando incluso incidentes de incendios, robos, violaciones y asaltos. Los Cainitas más emprendedores han usado estos conflictos como tapadera de su alimentación.

## Distrito Pisano

Desde la Punta del Serrallo, el primer Distrito Latino es el de los pisanos. Situado alrededor de la Puerta de Eugenio y la Porta Veteris Rectoris, el distrito alberga a la Torre de Mangana, desde la que una cadena se extiende a lo largo del Cuerno de Oro hasta la Torre Gálata en la orilla opuesta. En tiempo de guerra, la cadena se tensa sobre el agua, impidiendo el paso de las flotas enemigas.

Cuando el ejército bizantino estaba en posesión de este distrito, la explanada se mantenía limpia y era conocida como el Strategion, un campo de entrenamiento para soldados. Ahora, todo lo que queda de tal nombre en este vecindario de casuchas miserables es el descuidado Foro Strategion. Rodeado de casas de madera podrida, el Strategion es el centro extraoficial del distrito pisano. Los antaño orgullosos pórticos y columnatas que rodean la gran plaza están ahora estropeados y erosionados, y el suelo blanco como el alabastro está cubierto por una asquerosa mezcla de paja y excrementos de los animales vendidos aquí.

## Barrio Amalfitano

Construido en torno a la Puerta de Neorion y el puerto del mismo nombre, el Barrio Amalfitano se encuentra en el valle entre las Segunda y Tercera Colinas de Constantinopla. Esta zona sirvió una vez como parte de los muelles imperiales para la armada bizantina (cuya otra mitad estaba en la orilla opuesta del Cuerno de Oro). Convertido por los mercaderes amalfitanos y venecianos en hostales para sus marineros, los barracones militares podían albergar a 24.000 soldados. Unos cuantos Cainitas europeos, bajo la protección de los Lasombra Narsenos, utilizan ahora estas magras instalaciones como refugio. Los Hijos de Judas —una familia retoño de los Setitas bajo los Toreador Micaelitas— mantienen también "casas seguras" en este distrito, que usan como bases de espionaje.

## Barrio Judío

Más al oeste a lo largo del Cuerno de Oro, hay un pequeño enclave judío entre los distritos de los hostiles latinos. Los judíos controlan el acceso a la Perama Porta Hebraica, un muelle que alberga uno de los mayores mercados de pescado del Cuerno de Oro.

Despreciada por latinos y bizantinos, la comunidad judía ha estado mucho tiempo bajo asedio. Rufianes y agitadores de ambos bandos asolaban las calles del barrio, robando y asesinando a quien encontraban. Pero estos incidentes cesaron hace poco, después de que alguien devolviese los golpes matando a los intrusos hostiles. Los Lasombra Narsenos intentaron acabar con aquella misteriosa resistencia, pero sin éxito.

Elijah, un poderoso mago cabalístico, defiende su comunidad. Sin interés es los acontecimientos que tienen lugar fuera de su vecindario, Elijah ha permanecido bien oculto y está en constante vigilancia frente a los intrusos. Los Lasombra Narsenos están empezando a dejar tranquila a la comunidad judía.

## El Gran Bazar

Extendiéndose por el valle y las laderas de las Segunda y Tercera Colinas, el Gran Bazar es una de las pocas zonas compartidas por latinos y bizantinos. Lle-

## La Ruta de la Seda y el Saut Aswad

Hay dos tabernas en el Gran Bazar que llevan décadas en el negocio. Ambas se mantienen abiertas después del toque de queda, y las dos son frecuentadas por Cainitas. La primera es propiedad de los Setitas locales. La Ruta de la Seda es un edificio de tres plantas sin rasgos distintivos: el único es la pesada puerta de bronce. Las ventanas cuadradas y los balcones del piso superior están fuertemente cerrados, sin revelar nada del interior.

Por dentro, La Ruta de la Seda es sólo un poco más hospitalario y confortable. La planta baja es la taberna propiamente dicha, y la iluminación es muy tenue para no molestar a los clientes nocturnos. Hay reservados y alcobas cerradas con cortinas que mantienen ocultos a muchos parroquianos. Las prostitutas se pasean por la sala; los oscuros nichos sirven tan bien como cualquier dormitorio.

Para los que buscan más intimidad, el piso superior es un laberinto de pequeñas habitaciones de alquiler. Hay disponibles prostitutos masculinos, niños y animales si se avisa a los Setitas con una noche de antelación. El último piso de La Ruta de la Seda contiene un fumadero de hachís de estilo oriental, con almohadones y pipas. El hachís llega a través de rutas comerciales a Oriente. Los clientes Cainitas son invitados a alimentarse de la vitae aromatizada por la droga de los adictos mortales.

La mayoría no lo sabe, pero los Setitas mantienen su templo en honor a Sutekh en una cisterna abandonada bajo el local. La entrada a la cámara se encuentra en la bodega, y se llega a la misma a través de un antiguo pozo. El templo, lleno de estelas, estatuas, artefactos y sarcófagos de origen egipcio, está también cubierto de áspides y víboras que circulan libremente. Algunos de estos animales han sido convertidos en ghouls.

La segunda taberna, Saut Aswad, un establecimiento más respetable, es considerada terreno neutral por Cainitas latinos y bizantinos. Es un lugar donde pueden encontrarse y discutir sus diferencias. Situada en la calle Embolos, la taberna es una estructura de una planta con un rico interior de pino de Anatolia y cedro del Líbano. La sala principal es grande y abierta, aunque hay reservados a los lados y pequeños corredores que conducen a otras habitaciones si los clientes desean mantener un encuentro privado. Después de la hora de cierre, la mayor parte de la clientela mortal está al servicio de algún Cainita o disfruta siendo el alimento de los vampiros.

ga hasta la Casa de las Lámparas y está bordeado al oeste por la calle Embolos, la única vía pavimentada del Barrio Latino.

El bazar es un ecléctico montón de tenduchas, puestos de aceite, viviendas, almacenes, buhoneros con carros y vendedores sentados sobre alfombras. Mientras los mercaderes de la Avenida satisfacen los refinado gustos de sus clientes, el Gran Bazar es la plaza del mercado de la gente común. Durante el día las calles están atestadas de tenderos locales y visitantes vestidos de acuerdo con modas extranjeras. Los niños corres libremente, jugando y robando. Las prostitutas llaman a los posibles clientes desde las ventanas de los pisos altos, y los mendigos se dedican tanto a pedir como a vaciar bolsas.

De noche, el bazar se vacía, quedando extrañamente libre de ruidos. Los depredadores acechan en las calles; sólo los que están dispuestos a luchar o morir se aventuran al exterior. Las patrullas han impuesto una hora de cierre para las tabernas a las siete de la tarde: las calles ya son bastante peligrosas sin gente bebiendo y armando más líos.

Algunos hombres de negocios, no obstante, saben a quién sobornar para mantener sus locales abiertos después de la hora. Sus establecimientos se han convertido en lugares de reunión para Cainitas plebeyos. Son tiendas y posadas en las que nadie se interesa por tus asuntos, donde se puede conseguir información y hacer tratos, y donde la gente muere o desaparece sin que nadie haga preguntas.

## Barrio Veneciano

En el lado este del Gran Bazar se extiende el mayor y más poderoso de los grupos mercantiles latinos, el de los venecianos. Su control del comercio marítimo casi no tiene rivales, salvo por los esfuerzos genoveses en Gálata.

Los latinos se establecieron originalmente en Constantinopla durante el reinado de Alejo Comneno en el siglo XI: asediado por graves apuros económicos, el trono ofreció concesiones de comercio a los venecianos a cambio de una alianza. El acuerdo fue el final de los mercaderes bizantinos y la armada imperial, y dio a los latinos una porción de la ciudad bajo su control directo.

Las calles del barrio son patrulladas regularmente por ghouls de los Lasombra Narsenos. Los Lasombra tienen sus propios almacenes y graneros, y se niegan incluso a comunicar a la Trinidad la ubicación de sus refugios. Pero esta política limita su acceso al exterior, y pocos Narsenos son tan estúpidos como para adentrarse en territorio hostil.

## Barrio Genovés

Al otro lado del Cuerno de Oro está la orilla del Gálata, también conocido como Región 13. Allí tiene su hogar la comunidad genovesa. Originalmente, la zona era utilizada por la armada bizantina como astillero para la construcción de sus poderosos dromones (barcos de guerra con tripulaciones rusas de 300 hombres). El Gálata era también el lugar del almirantazgo y el arsenal de la armada bizantina.

En el siglo IX se concedió a los genoveses derechos sobre las rutas comerciales bizantinas con la esperanza de que hiciesen la competencia a los venecianos, que dominaban las rutas marítimas. Pero la maniobra fue contraproducente, y sólo sirvió para debilitar todavía más el comercio marítimo bizantino: los mercaderes del imperio tuvieron que enfrentarse a dos codiciosos competidores.

En el siglo XII, los genoveses tienen jurisdicción sobre la orilla norte del Cuerno de Oro, incluyendo la Torre de Gálata, una estructura coronada por una cúpula y conectada por una cadena con la Torre de la Mangana en la orilla opuesta. La una vez pequeña comunidad genovesa se está expandiendo a lo largo de las orillas del Gálata, medida que son construidos más y más almacenes, muelles y viviendas de una planta.

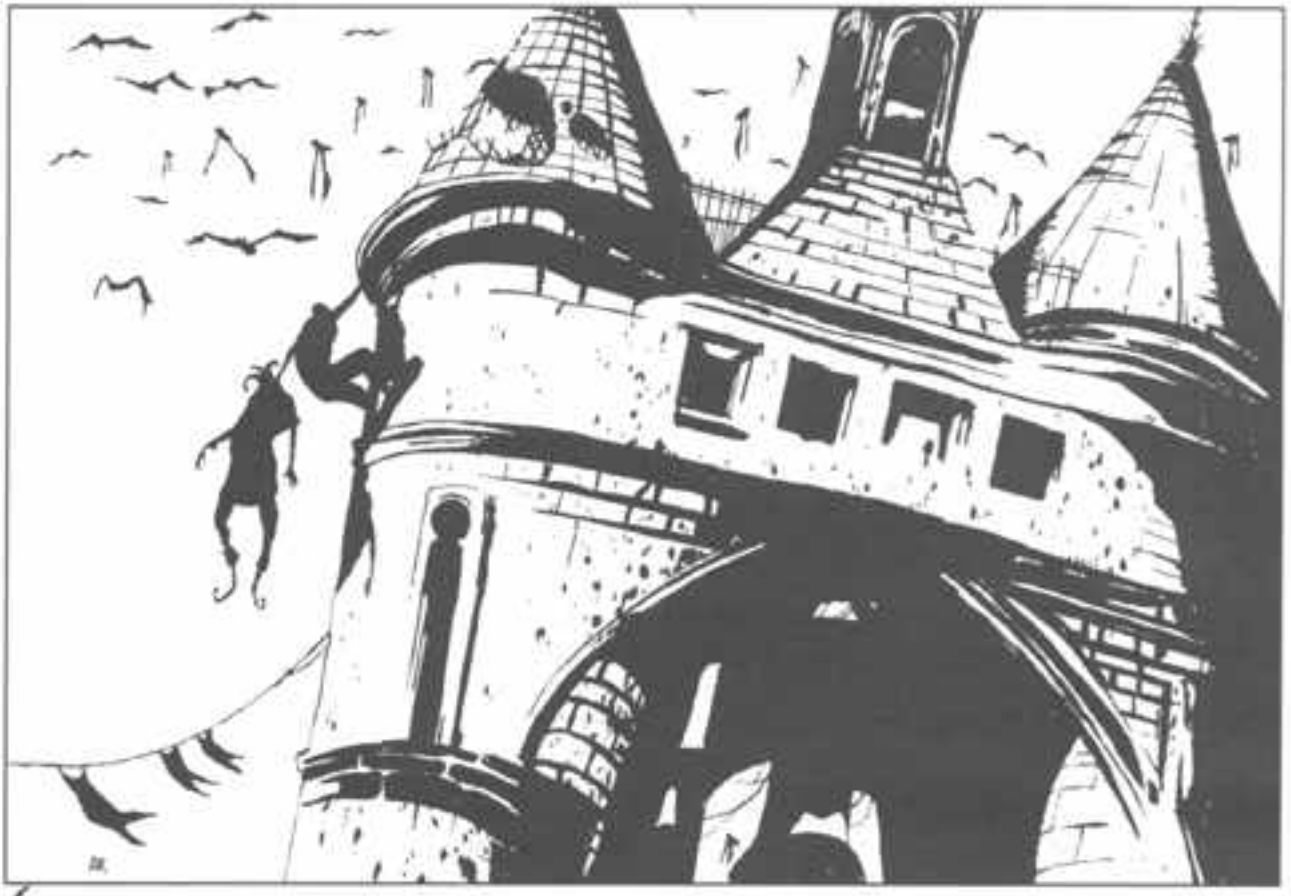
## Región 7

**Calle Embolos Sur, Suburbio de Kontoscalion.**

El distrito de Kontoscalion es uno de los principales terrenos de caza para muchos de los Caínitas poco selectos de la ciudad. Las estrechas casas y los balcones colgantes crean una red de oscuros callejones y pasajes. Es un lugar miserable para morir. Las viviendas, no obstante, son de mejor calidad que las del Cuerno de Oro. Muchos de los habitantes tienen trabajo y pueden permitirse un alojamiento decente. Las calles, aunque atestadas por el tráfico, están bastante bien cuidadas, al igual que las cisternas y pozos locales.

## Puerto de Kontoscalion

La mayoría de las calles de esta zona están sin pavimentar, así que animales, carruajes y cargas han de atravesar con frecuencia terreno fangoso. Pero estas condiciones son tolerables comparadas con las de las calles más pobres. La única calle empedrada de la zona aparte de la Avenida es Embolos, una carretera que conecta Kontoscalion con el Barrio Latino a través del Gran Bazar, está siempre llena de marineros, mercaderes, vendedores, caballos, carruajes y trabajadores de los muelles.



Como uno de los pocos puertos activos del Mar de Mármara, Kontoscalion está siempre atestado de barcos mercantes de todo el Mediterráneo. Los alrededores están llenos de almacenes, graneros, hosterías para marineros y posadas de dudosa reputación. Las patrullas de la guardia dejan sentir su presencia, pero no pueden evitar los pequeños delitos.

# Región 8

Aparte del tramo de la Avenida que ve del Foro de Teodosio al de Constantino, la Región 8 no tiene iglesias ni monumentos de interés, sólo viviendas apiñadas en la ladera de la Tercera Colina. Como muchos de los distritos adyacentes al Barrio Latino, este vecindario bizantino es de clase muy baja. Muchas de las calles no son más que laberínticos corredores llenos de desperdicios y rodeados por edificios anónimos. Es casi imposible patrullar por estas calles. Es muy frecuente que los cadáveres sólo sean descubiertos cuando su olor comienza a atraer manadas de perros.

# Región 9

**Puerto de Heptascalon, Monasterio de San Myrelaion.**

A medida que se avanza por la ladera de la Tercera Colina, las viviendas parecen mejorar en calidad y valor. Las casas más cercanas a los muros de la ciudad son chamizos tan pegados unos a otros que podría hablarse en susurros de ventana a ventana. Más arriba, las casas están más cerca de la Avenida y disponen de más espacio y comodidades. Los residentes bromean diciendo que sus casas se arrastran colina arriba para alejarse de la chusma de abajo.

Al norte de las fortificaciones costeras del Mármara se alza el monasterio amurallado de San Myrelaion, un bastión de la Ortodoxia en medio de un mar de viviendas. Aparte de su tamaño y su iglesia coronada por cúpulas, no hay nada que destacar en el edificio. El monasterio no llama a los devotos como hacen San Juan Estudio y Hagia Sophia.

## Puerto de Heptascalon

El empobrecimiento de la región se refleja en el Puerto de Heptascalon. Se culpa al siempre creciente nivel de la arena de cierre del puerto, pero no es éste el motivo, sino la supremacía de la flota veneciana. Los graneros y almacenes de Alejandría, ahora abandonados, quedan como testamento de la desvanecida gloria de Bizancio.

Es posible encontrar pescadores aquí a primera hora de la mañana, sobre los abandonados muelles de piedra, intentando atrapar la comida del día. Los ladrones se han llevado la mayoría de las tejas de cobre del pórtico, y muchas de las columnas han sido arrojadas al agua por los vándalos. Los niños de la calle frecuentan el lugar por las noches, nadando y jugando antes de que las patrullas les ahuyenten, aunque sólo sea temporalmente.

# Región 10

**Acueducto de Valens, Suburbio de Zeugma.**

A medida que los distritos urbanos van reduciéndose, se abren los campos. Aparte del aislado vecindario de pescadores de Zeugma y sus modestas chozas de madera, sólo el acueducto elevado de Valens interrumpe el verdor de la zona.

## Acueducto de Valens

Con una elevación de dos pisos y apoyado en pilastras en arco, este acueducto al aire libre cruza el valle entre las Colinas Tercera y Cuarta. Una inversión del orden natural de las cosas, el acueducto es un puente entre dos colinas que lleva el agua por encima de la tierra. El agua desaparece bajo la Tercera Colina, con destino a las numerosas cisternas del subsuelo de la ciudad.

# Región 11

**Iglesia del Cristo Pantócrator, Iglesia de los Santos Apóstoles, Foro de Bous.**

Lejos de las casas apretujadas y las hordas de habitantes, Constantinopla se abre a los campos de la Cuarta Colina, dedicados al trigo y otros cultivos. Aquí se bifurca la Avenida, una rama con dirección al Lycus y la otra siguiendo la costa del Mármara.

Al sudoeste del Cristo Pantócrator, casi oculta bajo una capa de hierbas y enredaderas, está la Columna de Marciano. La estructura de granito tiene el diseño de un águila en la base, y está dedicada al emperador Marciano. Se desconoce el motivo de su olvido y pobre mantenimiento, pero muchos mortales afirman haber visto al fantasma de Marciano lamentándose sobre el único legado de su mandato.

## Iglesia del Cristo Pantócrator

La Iglesia y Monasterio del Cristo Pantócrator es un bastión sagrado sobre la cima de la Cuarta Colina. La iglesia fue construida por Irene, hija del rey Ladislao de Hungría y consorte de Juan II Comneno. Diseñado para albergar a 700 monjes y 165 empleados, el monasterio incluye un hostal, un asilo de pobres, un hospicio, tres iglesias y un hospital.

Los monjes del Pantócrator cosechan trigo de sus campos. A causa de sus altos muros y sus torres, es fácil confundir el monasterio con un castillo. Es el refugio perfecto para el Obertus Symeon y su progenie.

## Iglesia de los Santos Apóstoles

Al oeste del Monasterio del Cristo Pantócrator, siguiendo la Avenida, se encuentra la gran Iglesia de los Santos Apóstoles. Construida con el mismo estilo que la Iglesia de San Miguel, la de los Santos Apóstoles es cruciforme, con cinco cúpulas doradas. La cúpula central —la mayor de ellas— es cónica y la única con ventanas en la base. El interior de la iglesia está adornado con mármol veteado, y la nave está cubierta por arcos gigantes. Los arcos están conectados a pilastras de ladrillo que soportan las cúpulas. Entre estas columnas hay otras de mármol más delgadas que recorren las paredes. El patio exterior con pérstilo es más grande que la propia iglesia y está rodeado en tres lados por columnatas.

## Foro de Bous

El río Lycus fluye de las Grandes Murallas de Teodosio II al Puerto de Teodosio. En este tramo, el río se corta bajo el Foro de Bous, un foro mundano rodeado por simples pórticos de tejado rojo. Lo utilizan los carniceros para sacrificar animales y vender carne. Los restos de los animales son arrojados al Lycus para evitar que los perros se hagan con ellos. Por lo tanto, el agua entre el foro y el puerto está corrompida y negruzca. Los perros salvajes exploran las orillas en busca de algún bocado en remojo, y esto hace que viajar por la orilla del río resulte peligroso.

# Región 12

**Antigua Puerta del Bautista, Foro de Arcadio. Puerto de Teodosio, Suburbio de Eleuterio.**

La Región 12 está separada del valle del Lycus por las Murallas de Constantino, que están rotas como la espina dorsal de un enorme leviatán. La Avenida atraviesa las viejas fortificaciones por la Antigua Puerta del Bautista, una puerta elevada con un arco de mármol blanco lo bastante elevado como para que un barco pase por debajo. Ante la puerta —en el lado del Lycus de la muralla— se alza una estatua en honor a Byzar, el mítico fundador Capadocio de Bizancio.

El confuso racimo de viviendas en el suburbio de Eleuterio, un poco más modestas que las villas romanas del Exokionion, cubre el paisaje a ambos lados de la Avenida. Especialmente atestada, sin embargo, se encuentra la franja en declive que desciende de la calle hasta las murallas del Mármara. Los vecindarios son aquí más tranquilos y están mucho mejor atendidos que en las zonas más pobladas de la ciudad. Hay más jardines, pequeñas fuentes y senderos de piedra entre las casas. Lo mercaderes de caravanas y militares de éxito viven aquí con sus familias, disfrutando de la vista del océano y de la proximidad de las puertas de la ciudad.

## Foro de Arcadio

El primer foro a lo largo de la Avenida en esta zona es el Foro de Arcadio. Como muchas estructuras, está rodeado por pórticos cubiertos, que lo dejan abierto por los flancos y expuesto a la noche. La fresca brisa marina es muy de agradecer, pues los olores del mercado de caballos del foro son penetrantes: las grandes losas de piedra se han vuelto marrones a causa de la paja y el estiércol.

Incluso tras el crepúsculo, puede verse a los vendedores de caballos regateando con clientes de última hora. Pocos Cainitas acuden aquí: los relinchos de los animales presa del pánico pueden alertar a quienes reconozcan las señales del mal.

## Puerto de Teodosio

Antaño una orgullosa estructura y el puerto más antiguo a este lado del Mármara, el Puerto de Teodosio se encuentra ahora descuidado. Los principales culpables de su declive son las corrientes marinas y el río Lycus. Ambos son responsables de haber ahogado el puerto con arena y tierra. El coste de drenarlo para permitir el acceso de barcos grandes se hizo demasiado grande, y el cuerpo parcialmente bloqueado sirve ahora como mercado de vegetales que llega a los enormes bloques de hormigón de los viejos muros. Actualmente, sólo pueden usar el puerto las embarcaciones de poco calado.

Una colorida variedad de frutas, verduras y grano adorna los tenderetes y las alfombras de los vendedores. Durante el día, caballos y carros de toda la región quedan estacionados junto al puerto mientras la plaza del mercado bulle de ciudadanos de todas las esferas sociales. De noche, la guardia patrulla por la zona para impedir los robos.

# Región 13

**Barrio Genovés.**

La Región 13 es el lugar donde se encuentra el distrito genovés. Se encuentra al otro lado del Cuerno de Oro, en las orillas del Gálata. Puedes encontrar más detalles en la sección correspondiente al Barrio Latino.

# Región 14

**Palacio de Blaquerna, Cárcel de Anemas.**

La Región 14 está casi completamente dominada por el palacio-jardín de Blaquerna, actual residencia de la familia real. Hay varias iglesias en el extremo noreste del terreno, cerca de la Puerta "rodante" o Kilomene. Sus cúpulas doradas están coronadas por elaboradas cruces ortodoxas. El embarcadero imperial, al otro lado del Kilomene, está tan lujosamente

## Aquello que es sagrado

Hay unos pocos objetos y lugares sagrados en el Palacio de Blaquerna y sus alrededores.

La más celebrada de las iglesias adjuntas al palacio es la de Santa María. Esta pequeña casa de culto contiene lo que se supone que es el viejo y gastado Cinto de María. Está rodeado por una dorada opulencia que parece contradecir sus humildes orígenes.

Tras la Puerta de Blaquerna, situada entre las segunda y tercera murallas de Teodosio II, se encuentra el Pozo de San Nicolás, donde rezan los viajeros al entrar y salir de la ciudad. Se dice que el pozo da buena suerte. Al suroeste de la Puerta de Blaquerna, fuera de la ciudad amurallada, se alza la sencilla Iglesia de Santa María del Pozo. Construida en torno a un manantial del que se dice que cura las enfermedades, esta iglesia de ladrillo es la meta de peregrinaciones anuales de afectados por enfermedades e incapacidades físicas o psíquicas.

adornado como el puerto de Bucoleon, con muelles de mármol y una plétora de estatuas bajo la sombra de sus pórticos.

El Palacio de Blaquerna se comunica con el de Porphyrogenitus, un edificio oblongo de tres pisos. El palacio es una imponente estructura de cuatro pisos rodeada por un jardín cuidadosamente cultivado. Senderos de piedra, fuentes de mármol veteado, estanques azules, un laberinto de maleza y arbustos, pavos reales de brillante plumaje y estatuas de antiguos emperadores permanecen ocultos en el recinto velado por los árboles. Las ventanas dispuestas en las paredes de mármol azul tienen forma de arco y están adornadas con balcones, Mientras los frisos recorren la parte superior del palacio. Al sur está el campo de polo del emperador.

Una prisión y una torre fueron añadidas al palacio en la periferia norte, entre Blaquerna y las Murallas de Teodosio II. La Torre Prisión de Anemas, así llamada por su primer "invitado", Miguel Anemas, es utilizada como cárcel para los traidores al imperio y los enemigos del emperador. Muchos fantasmas vagan dando tumbos por las salas de este lugar, tan ciegos como el día en que les fueron arrancados sus ojos mortales.

# Geografía Imperial

Constantinopla no es una ciudad aislada, sino el corazón de un gran imperio. Los habitantes de Nueva Roma —tanto humanos como Cainitas— ven los territorios del imperio como reflejos de su ciudad.

Pero desgraciadamente, estos territorios ya no son lo que fueron. En tiempos de Roma el imperio se extendía desde Britania hasta el Nilo, pero ahora está limitado a las tierras entre el Danubio y el centro de Asia Menor. E incluso estas regiones llevan mucho tiempo en disputa, con invasores búlgaros, turcos seleucidas, serbios, húngaros y sicilianos atacando por todos los frentes.

# Occidente

Las potencias europeas ven a Constantinopla como "Oriente", pero sus territorios en el continente europeo son más numerosos que los orientales. A medida que el imperio decae en Oriente, vuelve su atención a Occidente para restaurar su antigua gloria. Pero Occidente tiene ya sus propios problemas.

## Tracia y Bulgaria

Esta región se extiende desde el Mar Negro hasta una línea que sigue más o menos el río Morava, abarcando en teoría toda la mitad oriental de la Península Balcánica. Tracia y Bulgaria son territorios eminentemente agrícolas cortados por los Balcanes, lo que crea un duro clima en el norte de Bulgaria. Tracia está habitada por griegos, mientras que Bulgaria es el hogar de los búlgaros, los últimos de los cuales fueron asimilados por los pueblos eslavos en los siglos VII y VIII. Las mayores ciudades de la región son las de Filípolis y Adrianópolis.

Los búlgaros están —en el mejor de los casos— descontentos con el gobierno de Nueva Roma, y buscan constantemente la ayuda del Reino de Hungría en el noroeste. Tracia es el portal de la misma Constantinopla y está relativamente segura, excepto cuando los ejércitos invasores la atraviesan, como fue el caso en 1180, cuando los normandos sicilianos lanzaron su asalto final contra el imperio.

## Los Balcanes Occidentales

Otra región problemática para el imperio limita al este con el Morava, al oeste con el Adriático, al norte con el río Sava y al sur con Macedonia. Los incontables valles balcánicos, hundido entre agudas cumbres, han dado cobijo a muchas culturas toscas e independientes, incluyendo a dálmatas, bosnios y serbios. Casi por entero de origen eslavo, estos pueblos se han mantenido ferozmente independientes de Constantinopla. Aunque el control imperial es fuerte a lo largo de la costa del Adriático, los valles ribereños de Serbia y Bosnia sólo son bizantinos de nombre. La fuerza del reino de Hungría, justo al otro lado del Sava y de Venecia, en el Adriático, hace que la posición imperial en los Balcanes sea muy precaria.

### Las Montañas del Terror

*En estos tiempos no se puede escapar de la ominosa presencia de esos malditos Montes Cárpatos. Esas pestilentes tierras envueltas en niebla se extienden a través del Danubio hasta Valaquia y Hungría. En ellas se alimentan los amos del clan Tzimisce, los más malignos de todos los condenados chiquillos de Caín. Sus oscuros tentáculos abarcan toda Bulgaria. Hungría es su aterrado lacayo, y presta apoyo a los búlgaros para atacar el Sacro.*

*He oído decir que el mayor culto de los Demonios está reservado a los miembros de su clan que se unieron a nuestro Sueño. Así lo creo. Cuando visité aquella tierra maldita me hablaron de un monasterio Gesudiano que podía darme cobijo, y a él me dirigí con presteza. Ya era medianoche cuando me acerqué y ya tuvimos un asalto del monasterio, estaba iluminado por los relámpagos y cruzamos sus puertas de inmediato.*

*Al principio nada parecía raro, salvo por un tenue lamento surgía a través de los oscuros salones. Fue uno de mis ghouls —de nombre Isaac— quien hizo el aterrador descubrimiento. Habiendo apoyado el hombro en una pared, gritó cuando el pálido tapiz que había a su lado envolvió su espalda. Contemplé cómo el hambriento tejido la dejaba seca, su color crema convertido en rojo brillante. Por un instante pude ver un rostro contorsionado por el dolor y prisionero del tapiz, y supe qué era todo lo que quedaba de los Gesudianos.*

*Habían sido visitados por sus primos de los Cárpatos.*

—Del testamento de Andrónico de Tracia, Ventrue Antonino, dictado antes de su desaparición en Filópolis en 1194.

Los Balcanes son un lugar extraño y peligroso en el que ser un chiquillo de Caín. Los señores cárpatos del clan Tzimisce controlan nominalmente la región, pero muchas veces deben actuar a través de siervos húngaros. Los Cainitas enviados a los valles montañosos tienden a desvanecerse sin dejar rastro. Algunos hablan entre susurros de enloquecidos Lupinos que vagan por las montañas; otros, de oscuros y malévolos espíritus que consumen la carne tanto de vivos como de no muertos.

Los únicos Cainitas nativos de esta región hasta la fecha han sido la así llamada Carroña. La mayoría son Caitiff consagrados al culto de Calomena. Estos locos profetas plagan ahora Nueva Roma.

## Macedonia, Tesalia y Grecia

Macedonia, que abarca la mitad sur de la Península Balcánica, está sujeta a la geografía montañosa del norte, pero es menos dura. La región se extiende desde la Via Ignatia —la gran carretera desde Constantinopla hasta Durres— en el norte, hasta Grecia en el sur, el Adriático en el oeste y Tracia en el este. Hogar de eslavos, griegos y albaneses, la zona tiene gran importancia agrícola. Tesalia se encuentra al sudeste de Macedonia, una extensión de la ciudad de Tesalónica. Grecia ocupa todo el resto de la Península Balcánica.

Estas regiones son apreciadas por los Toreador y Ventrue del imperio como cunas de grandes civilizaciones clásicas. Macedonia es importante para el imperio a causa de la Via Ignatia y Durres, el mayor puerto imperial del Adriático. Tasalónica, la segunda ciudad del imperio, domina Tesalia. Antes de su saqueo, Tesalónica era particularmente conocida por su feria mercantil, durante la que superaba a Constantinopla como centro e comercio. Mercaderes árabes, judíos y armenios acudían para negociar con bizantinos y europeos, y se rumoreaba que las noches de octubre de la feria zumbaban de saber Cainita, incluyendo lecturas de los textos perdidos de Cartago y del legendario *Libro de Nod*.

Cerca se alza el sagrado Monte Athos. El más rico enclave monástico bizantino, una red de monasterios de montaña preñados de misterio e iluminación, está aquí. Sin embargo, la rama monástica Tzimisce no ha arraigado nunca en el Monte Athos. Gesu y Symeón, los líderes de los Tzimisce bizantinos, se han esforzado en averiguar el motivo, llegando a la conclusión de que esta montaña es una piedra que más vale no levantar. Hay quien murmura acerca de monjes místicos que pueden invocar milagros a voluntad, mientras que otros afirman que el Monte Athos es el lugar donde descansa el desaparecido Dracon.

# Oriente

Si Occidente es la preocupación inmediata del Imperio Bizantino, Oriente es el problema a largo plazo. Antaño el corazón del imperio, el territorio oriental ha ido reduciéndose a lo largo de los siglos, al haber perdido Egipto, el Levante y grandes porciones de Asia.

## Creta y otras islas

Las islas del Egeo forman un laberinto de infinita complejidad. Creta, la mayor de estas islas, fue reconquistada a los árabes hace dos siglos. Pero la piratería por la que era famosa sigue siendo un problema.

Los Cainitas en particular sienten una amenaza en esta zona. Algunas islas no han sido molestadas desde la época de Atenas y Esparta, y extrañas historias circulan cada pocas décadas: habían de poderosos señores Cainitas que aparecen en barcos griegos en la costa del Egeo. Informes oficiales de súbitas e inexplicables desapariciones de aldeas costeras siguen con frecuencia a estas historias. Los bizantinos murmuran que estas ruinas del mundo antiguo son refugios de demonios. Los prudentes no ponen a prueba esta teoría.

## Asia Menor

Una vez el centro del imperio, Asia Menor fue la cuna de más de un emperador y de más de una catástrofe. El poder militar de la dinastía macedónica se construyó aquí... y aquí fue destruido en la batalla de Manzikert. Desde aquella humillante derrota, el imperio ha mantenido una campaña de avance y retroceso en la región. En este momento, las zonas costeras del Mar Negro, el Egeo y el Mediterráneo están relativamente seguras, pero el control del interior está en un constante flujo.

La árida y elevada llanura del interior que se encuentra en disputa es actualmente territorio de los turcos seleucidas, jinetes musulmanes que la invadieron en el siglo XI. Guerreros muy capaces y resueltos, los seleucidas llegaron a avanzar hasta Nicea, pero ahora sólo tienen un control firme sobre la parte oriental del interior de la península. La frontera entre los imperios está desdibujada: turcos y bizantinos se mueven constantemente por territorio ajeno. Como los bizantinos, los turcos sienten poco cariño por sus primos árabes del Levante, estableciendo cuando les ha convenido una serie de nebulosas alianzas con el imperio.

En el centro de Asia Menor se encuentra la Capadocia, antaño un antiguo reino, estado vasallo del imperio de Alejandro, y cuna del clan Capadocio. El Clan de la Muerte se envuelve en el misterio, pero se supone que el mismo Cappadocius estudió aquí durante la mayor parte del gobierno del imperio. Cuando el sistema de familias bizantino se extendió por el imperio bajo el reinado de Justiniano, la Capadocia fue específicamente excluida por orden de Antonius. Cuando Juan Comneno reconquistó la región en el siglo XII, los Cainitas que viajaban con él sólo encontraron indicios de tumbas colectivas excavadas. Se rumorea que Cappadocius y sus acólitos se trasladaron al este, hacia el mundo musulmán, pero sólo sus más cercanos seguidores lo saben con certeza.

# Capítulo Cuatro: Alianzas

## Trasfondo

Salvo por los del Barrio Latino, los Cainitas de Constantinopla viven bajo un orden desarrollado para preservar los puntos fuertes del sistema romano y supuestamente evitando sus trampas. Hasta hace poco, cada Cainita de Nueva Roma era miembro de una familia de sangre reconocida, ya fuese por Abrazo o mediante adopción. La posición familiar era, y en gran medida sigue siendo, lo que decidía los derechos y responsabilidades de un vampiro bizantino. El sistema de familias de sangre fue acordado por el Triunvirato en el Segundo Consejo en el año 475, durante el cual los Matusalenes decidieron que no iban a permitir que su ciudad cayese al nivel de Roma.

El Triunvirato tomó prestada la tradición romana de las estirpes vampíricas basadas en los intereses de poderosas figuras individuales. Aun así, diferentes Matusalenes romanos habían estado en una pugna constante por el poder, dejando que se escurriese de Ventrue a Lasombra a Malkavian en un ciclo de colapso y corrupción. Para salvar a Constantinopla de un destino similar, sus fundadores Cainitas decidieron que cada familia debía tener un papel definido que contribuyese al Sueño. Cada miembro del Triunvirato fundó una familia que llevaba su nombre (Salvo el Dracon, que llamó a su progenie "Obertus", que significa oculto), asumiendo uno de los deberes esenciales para construir el Sueño. Dieron a sus familias el nombre colectivo de la Trinidad. Otras familias se agregaron, pero todas con una importancia secundaria y debiendo tributo a alguno de los miembros de la Trinidad. Estos chiquillos adoptados fueron conocidos como "retoños".

## Mas allá de los muros

Durante el reinado de Justiniano (527-565) mientras el imperio crecía y se extendía por el mundo mediterráneo, lo mismo hizo el sistema de familias. Los que no deseaban vivir pagando tributo a una familia u otra en la distante Constantinopla recibieron autorización para establecer sus propias familias reconocidas en regiones periféricas. Poderosos vampiros nativos de las provincias fueron también autorizados a cambio de pagar un tributo a la Trinidad. Entre los que crearon sus propias familias hay diversos antiguos Capadocios en Anatolia, señores de la guerra Gangrel en Europa, reyes Lasombra en el norte de África y potentados Toreador en Grecia. Aquellos Cainitas que le volvieron la espalda a Constantinopla y la Trinidad se vieron pronto olvidados y apartados.

Al arrebatar las plagas, los bárbaros y las conquistas de los árabes gran parte del imperio, el sistema provincial de familias sufrió duros golpes. Constantinopla experimentó también sus propias dificultades, como los conflictos iconoclastas, y los líderes Cainitas de la ciudad sólo podían contemplar cómo su influencia en tierras lejanas se iba reduciendo a la nada. En el siglo XII, sólo las regiones de Tracia y Tesalia albergaban todavía a familias prominentes íntimamente vinculadas a la Trinidad y el imperio.

# La Trinidad

La Trinidad abarca a las progenies de Miguel, Antonius y el Dracon, que, inspirados por el modelo cristiano de la Sagrada Trinidad, asumieron los papeles del Padre, el Hijo y el Espíritu Santo respecto a Constantinopla. Los Toreador Micaelitas son el Padre de la ciudad, supervisando la estructura del Sueño y la fe Ortodoxa y su núcleo. Los Ventrue Antoninos son el Hijo, regentes del mundo mortal y pragmático, y al frente de las esferas militar y política. Los Tzimisce Obertus actúan como el Espíritu Santo, monjes-eruditos responsables del núcleo espiritual del Sueño y de impedir que quede estancado. Los Obertus Tzimisce mantienen también un testimonio escrito de la grandeza de la ciudad.

# Los retoños

La Trinidad ha otorgado esta condición a varias familias por su contribución al Sueño. Cada una de estas familias retoño está bajo una de las de la Trinidad. El tributo se paga casi exclusivamente en forma de servicios, y se espera de las familias retoño que desempeñen tareas que ayuden a la Trinidad en su misión. Actualmente hay seis familias retoño oficiales en Constantinopla. Los Lasombra Magnus, los Nosferatu Malaquitas y los Setitas Hijos de Judas son retoños de Miguel. Los Brujah Lexor y la Capadocia Alexia están bajo los auspicios de los Ventrue Antoninos. Los Gangrel del Barón son leales a los Tzimisce Obertus.

# Disputas y jurisdicción

En teoría no hay un gobernante absoluto de las noches de Constantinopla, ningún equivalente al príncipe occidental, pero Miguel el Patriarca ha ejercido siempre una gran influencia sobre los asuntos de la ciudad.

Oficialmente, cuando un miembro de una rama de la Trinidad se inmiscuye en los asuntos de otra, cada familia envía a su juez —llamado *Quaesitor*— para que resuelva la infracción. En las ocasiones más graves, cuando debe tomarse alguna seria decisión que puede afectar a toda la ciudad, se convoca un consejo. Sólo ha habido ocho de estos consejos desde la fundación de Nueva Roma (ver el Capítulo Dos), reuniendo cada vez a miembros de todas las familias reconocidas: retoños y de la Trinidad. Aunque el Código de los Legados, las leyes Cainitas por las que se rige Constantinopla, establece que basta con el acuerdo de la Trinidad para concluir un consejo, muchas decisiones son retrasadas hasta que todos los asistentes acuerden un curso de acción.

## Familia y clan

Al principio, la diferencia entre familia y clan en Constantinopla puede parecer oscura. Casi todos los miembros de una familia pertenecen al mismo clan, y los nombres de las familias incluyen los de los clanes, pero aun así hay importantes diferencias. Salvo quizá los Assamitas, los Setitas y los Tremere, los clanes Cainitas no comparten una organización o un objetivo común: son sencillamente los diversos hijos de un anciano y desaparecido vampiro. Las familias son grupos estructurados que reconocen no sólo la sangre, sino la herencia espiritual de un fundador. Todos los miembros de una familia comparten el vínculo de su posición en la sociedad bizantina y están dedicados —de una forma u otra— al progreso y el honor de sus respectivas familias.

Pero familia y clan no siempre coinciden en términos de sangre. Las familias bizantinas pueden adoptar a miembros de otros clanes como parte de su progenie. No se suele permitir a estos miembros adoptivos Abrazar a otros chiquillos, pero las tradiciones varían según la familia.

Este sistema funcionó bastante bien mientras contaba con el respaldo de Miguel, un maestro en el arte de manipular a las distintas facciones para que se enfrentasen entre sí. Pero Miguel ha ido abstrayéndose, sin asistir a un consejo desde el Quinto, celebrado en el año 890. Sin él, la ciudad ha caído en una ciénaga de intrigas. Las familias de la Trinidad vigilan ahora celosamente sus áreas de influencia y suelen negarse a reconocer a sus supuesto socios.

# El Padre: Los Toreador Micaelitas y sus Retoños

## Los Toreador Micaelitas

Los eternos creadores apasionados, los Toreador, junto a sus contrapartidas mortales, patrocinan y supervisan la belleza que da su renombre a Constantinopla y el Imperio Bizantino. Cuando llegaron a la ciudad, los Toreador hicieron un esfuerzo deliberado por no emular en todo a Roma. Miguel el Patriarca animó a su progenie a olvidar la cultura romana y abrazar el nuevo mundo que se abría ante ellos. Constantinopla iba a ser la mayor creación de Miguel, una síntesis de todo lo que había visto y deseaba en el mundo.

A medida que Constantinopla crecía, la visión de Miguel de la ciudad iba tomando mayores tintes religiosos. Muchos Toreador romanos, sintiéndose incómodos con esta nueva dirección y el control creativo que estaba empezando a ejercer el patriarca, dejaron la ciudad. Sin ningún temor, Miguel comenzó a Abrazar a nuevas musas de las artes, tomando a quienes podían comprender la belleza de su visión, su Cielo sobre la Tierra.

El Sueño de Miguel se convirtió en un delirante fervor tras la primera controversia iconoclasta. Sus vínculos con la realidad se hicieron más tenues, una situación agravada por su decisión de traicionar a su amigo y amante Antonius. Una creciente locura empezó a manifestarse en sus sueños, y comenzó a verse a sí mismo como un sirviente divino de la corte celestial. Sabiamente, Miguel decidió ignorar estas visiones, e incluso hubiese podido tener éxito de no haber sido por las vengativas manipulaciones del Malkavian Gregorius Dimities, Musa de la Interpretación.

Tras la muerte de Antonius en el siglo IX, Miguel se vio forzado a entrar por primera vez en las correrías políticas y poner fin a las hostilidades entre Ventrue y Tzimisce. Miguel gobernó abiertamente como emperador mortal, bajo el disfraz de Miguel III. Durante su mandato —sus últimas décadas de lucidez— el patriarca logró estabilizar el Imperio Bizantino.

### Posición en Constantinopla

El Trasfondo de Posición descrito en la página 158 de **Vampiro: Edad Oscura** utiliza como modelo el sistema occidental del príncipe. En Nueva Roma, este Trasfondo determina la posición de un vampiro en el sistema de familias, tal y como detalla la tabla. Puede que los Narradores quieran dar completa libertad en la creación de personajes o poner una puntuación máxima, dependiendo de la idea de suscrónica. Los vampiros de paso pueden conservar su puntuación en el concepto tradicional, pero no serán reconocidos en Constantinopla.

- • **Conocido**: Eres un miembro menor de una familia retoño.
- •• **Respetado**: Eres un miembro conocido de una familia retoño o un miembro menor de una familia de la Trinidad.
- ••• **Elevado**: Eres un miembro prominente de una familia retoño o un miembro conocido de una familia de la Trinidad.
- •••• **Poderoso**: Eres un celebrado miembro de una familia retoño o un miembro prominente de una familia de la Trinidad.
- ••••• **Luminaria**: eres el líder de una familia retoño o un celebrado miembro de una familia de la Trinidad.

Se considera que Miguel, Gesu, Symeon y Caius, los líderes de las familias de la Trinidad, tienen Posición 6.

Tras simular su propio asesinato a manos de Basilio I unos 20 años después, Miguel volvió a las sombras. Desgraciadamente, las manipulaciones de Gregorius consiguieron al fin enloquecerle por completo. Se hundió en arranques de melancolía y letargo que sólo reforzaban su idea de que era el Arcángel Miguel. Muchos de los seguidores del Patriarca enloquecieron también poco a poco a causa del Juramento de Sangre compartido con su sire, hasta acabar cayendo en el mismo delirio que ponía a Miguel en el papel del líder de los ángeles de Dios.

Incluso los subordinados Lasombra Magnus, a pesar de no creer en la condición de Arcángel de Miguel, quedaron afectados a su manera como creadores de reyes. Creyendo que podían ser también creadores de ángeles, predicaron entre la población local el culto a Miguel como divinidad angélica. Esto no hizo sino reafirmar la locura de Miguel, privando a Constantinopla de su último padre fundador.

## Organización

La estructura de la familia Micaelita se centra en varios gremios artesanos y sus respectivos medios. Cada gremio tiene una musa, un Cainita de ejemplar talento en el oficio del gremio en particular, que patrocina los esfuerzos de los individuos más prometedores. Por encima de las musas se encuentra Petronio, el segundo Toreador más antiguo de la ciudad, y cabeza de la familia cuando Miguel el Patriarca está en letargo.

Los gremios más importantes son los de los arquitectos, los escultores en piedra y los pintores. Se cree que sus medios son los que mejor realzan la imagen de Constantinopla. Otros gremios, incluyendo a vidrieros, orfebres, tejedores y literatos, están clasificados como "artes menores", y tienen a Petronio como musa general.

La única excepción son los artistas del espectáculo. Tienen a su propia musa, el Malkavian Gregorius Dimities, pues se considera que su importancia es intermedia. Sin embargo, a los ojos de Miguel no son tan valiosos como los que construyen su Sueño.

## Relaciones con otras familias

Actualmente, las relaciones con las demás familias de la Trinidad están en su peor momento desde la disputa iconoclasta. Los Ventrue se han vuelto autoritarios y altivos, viéndose como los únicos salvadores de Constantinopla. Los Tzimisce, siempre encubiertos, se han sumergido más profundamente en sus propias preocupaciones, abandonando a Petronio. Los demás Toreador, sin preocuparse ya por nada que no sea el Sueño de Miguel, hacen muy poco para entablar relaciones amistosas con sus antiguos camaradas.

Los Toreador deberían haber perdido a todos sus aliados, pero no es así. Aunque los Lasombra Magnus, los primeros retoños de la familia, sirven a sus propios intereses, siguen protegiendo a los Micaelitas tanto por orgullo como por miedo a perder terreno ante los Ventrue. Los Nosferatu Malaquitas, retoños de los Toreador, no apoyan ya a sus patrones, pero siguen manteniendo su palabra dada al mismo Miguel, y lo que

### Las Musas

**Miguel**: Musa de Constantinopla.
**Petronio**: Segundo al mando, Musa de las Artes Menores y *Quaestor* Micaelita.
**Anthemios**: Musa de la Arquitectura.
**Pakourianis la Paloma**: Musa de la Pintura.
**Paul Bathalos**: Musa de la Escultura.
**Gregorius**: Musa de la Interpretación.

hacen por el patriarca repercute invariablemente en beneficio de la familia Micaelita. Lo mismo puede decirse de los Nosferatu de San Lázaro, los Gangrel del Barón y los Brujah Lexor en sus alianzas secretas con Miguel y su familia.

## Inquietudes

La familia Micaelita se está hundiendo en el caos. Petronio intenta mantener los intereses familiares en la ciudad, pero se ve entorpecido por Miguel, que entra y sale constantemente del letargo. Los Lasombra Magnus colaboran con consejos y sugerencias que invariablemente refuerzan su propia posición y fomentan la adoración a Miguel mediante diversos cultos. Petronio es consciente de las manipulaciones de los Lasombra, pero necesita su ayuda desesperadamente y no se enfrentará a ellos por su forma de actuar.

El único recurso de confianza que le queda a Petronio es la firme lealtad de la Scholai, la guardia privada de la familia Toreador. Aunque apoyan a los Micaelitas en general, estos guardias ghouls sólo son leales a Miguel y Petronio. Los Scholai vigilan el sueño del patriarca, espían en el Barrio Latino y mantienen una guardia secreta en la ciudad, informando a Petronio.

## Relaciones con los extraños

La mayoría de los Toreador de la familia Micaelita están demasiado embelesados con la adoración a Miguel para molestarse por nadie que no sea el Patriarca de Constantinopla. Salvo para proporcionar más devotos al creciente culto a Miguel, los demás vampiros, incluyendo a los forasteros, son generalmente ignorados por las musas.

La única excepción es el antiguo autor satírico romano Petronio. Habiendo perdido el apoyo de sus hermanos, Petronio está ansioso de entablar sólidas alianzas con forasteros, especialmente con los recién llegados del clan Toreador.

Una cuadrilla no alineada de vampiros que intentase ganar reconocimiento en Constantinopla haría bien en empezar por los Toreador Micaelitas. Aunque los recién llegados pueden no ganar una posición inmediata en la familia, es probable que Petronio recompense a quienes considere leales admitiéndoseles oficialmente entre los Micaelitas. Los personajes del clan Toreador que demuestren ser particularmente útiles pueden incluso alcanzar el nivel de musa, sustituyendo a los Cainitas que ocupasen antes esta posición en la forma artística correspondiente. Por supuesto, puede que las musas no agradezcan el ser apartadas del poder.

# LASOMBRA
# MAGNUS ORTODOXOS

Antes de la llegada de Miguel el Patriarca y su Triunvirato, los Lasombra gobernaban Bizancio bajo el disfraz de un culto pagano a la diosa griega Afrodita. Aunque afirmaban ser el clan más antiguo de la ciudad, se sabía que simplemente entraron en la ciudad tras la desaparición de los Capadocios reinantes.

Ectoris y su progenie Lasombra gobernaron la colonia durante un breve período de tiempo, antes de que llegasen los más poderosos Matusalenes. En un mal organizado plan para conservar el poder, Ectoris lo perdió todo ante Miguel y sus amantes, que no estaban interesados en regatear por el control. Cuando el Triunvirato empezó a deshacerse de los vampiros no afiliados a las tres familias, Magnus, el chiquillo de más edad de Ectoris, traicionó a su propio sire. Como muestra de obediencia y sumisión a las nuevas familias reinantes, Magnus presentó el cuerpo atravesado por una estaca de Ectoris y pidió que se reconociese a una familia de su propia creación. Como parte del trato, los Lasombra, como antiguos líderes de culto, colaborarían en la evangelización de los paganos de Constantinopla. Los Micaelitas aceptaron a los Lasombra como sus guardianes, otorgando a los Magnus la condición de familia retoño en el Segundo Consejo, en el año 475.

Bajo la nueva bandera del cristianismo, Magnus se percató de que mientras los Obertus del Dracon controlaban las apartadas órdenes monásticas dejaban desatendidos los poderes de la Iglesia Ortodoxa. Los Lasombra ocuparon este vacío, cambiando las afiliaciones del culto de Afrodita a la Iglesia Ortodoxa Oriental, fue a instancias suyas por lo que los lazos con la Iglesia de Roma fueron debilitados y finalmente cortados, asegurándose así una base de poder lejos de los Lasombra de Roma.

## ORGANIZACIÓN

Oficialmente, los Lasombra Magnus son tres en todo momento. Miguel insistió en que no se desviasen de este número, aunque Magnus Abraza ocasionalmente progenie oculta. Cuando Magnus traicionó a su propio sire, destruyó también a sus hermanos de clan, prefiriendo Abrazar a nuevos miembros de la familia en lugar de enfrentarse con los que se consideraban sus iguales. Obedeciendo el edicto de Miguel, Abrazó a dos chiquillos, compartiendo un Juramento de Sangre con ellos.

Magnus, encargado por el patriarca de atender a la riqueza de Iglesia, sigue al frente de su familia. Sus chiquillos, Sara la Casta y Pedro el Humilde, supervisan las operaciones cotidianas de las operaciones y el culto en la iglesia. Además, Sara es la responsable de cultivar del culto de sangre a Miguel el Patriarca entre los mortales.

## Relaciones con otras familias

Los Lasombra Magnus son una familia introvertida, prefiriendo su propio consejo (y la compañía de los fácilmente influenciables Toreador) por encima de cualquier otro. Guían a los Micaelitas mediante consejos y manipulando a esclavos mortales. Se considera a los Magnus poco de fiar, y desprecian a los Nosferatu Malaquitas y a los Lasombra Narsenos tanto como ellos son despreciados a su vez. Por lo demás, los Lasombra Ortodoxos se relacionan regularmente con las otras dos familias principales en un esfuerzo por mantener vivos los intereses Toreador.

## Inquietudes

Magnus y sus dos chiquillos conocidos están influenciados por la locura de Miguel de una forma efímera. Aunque no creen que el Patriarca de Constantinopla sea de verdad un ángel, piensan que pueden elevarle a esa posición. Por tanto, Magnus ayuda a Petronio a mantener su casa en orden para proteger la posición de Miguel como patriarca de la ciudad, mientras Sara supervisa el creciente culto mortal al arcángel. Pedro el Humilde, parcialmente condenado al ostracismo por su familia, ha asumido la misión de ayudar a Miguel a encontrar un adecuado "enemigo" demoníaco al que derrotar para asegurar su ascensión: ha traído en secreto a Constantinopla a María la Negra, una poderosa Baali (vampiros infernales) a punto de ocupar el puesto de su guardián demoníaco.

## Relaciones con los extraños

Los Lasombra Magnus tienen unos intereses demasiado dispares para adoctrinar a un Cainita extraño por consenso general. Sara la Casta está demasiado ocupada ganándose el favor de los Lasombra Narsenos para preocuparse por su cuadrilla —salvo si puede utilizarla— y Pedro el Humilde está demasiado embelesado con la perspectiva de la inevitable "ascensión" de Miguel para relacionarse con recién llegados (a menos que intente convertirles al culto del arcángel).

Magnus, sin embargo, puede estar interesado en los extranjeros si piensa que son fáciles de manipular. En lugar de abordar a los recién llegados como grupo, es más probable que Magnus se acerque a un "brillante y preparado protegido" que pueda reemplazar a Pedro el Humilde. Quienes opten por unirse a los Lasombra Magnus se ganarán probablemente muchos más enemigos de los que les gustaría tener.

Si sus esfuerzos por animar a un Cainita a unirse a su familia retoño fracasan, Magnus hará todo lo posible por extender la hostilidad hacia ese vampiro y sus camaradas, usando sus contactos en la Iglesia y su influencia sobre Petronio para hacer de su no vida algo infernal.

# Nosferatu Malaquitas y Caballeros de San Lázaro

Si las leyendas de nobles monstruos han sido ciertas alguna vez, los Nosferatu de Constantinopla son la prueba de ellas. Bajo los deformes semblantes de estos Cainitas se ocultan muchas de las virtudes olvidadas por los demás vampiros de la ciudad. Muchos consideran a estas bestias como simples carroñeros de sangre e información. Pero en Constantinopla los Nosferatu hacen mucho más que guardar secretos: los usan para intentar impedir el inminente destino que ven. Con otras dos familias retoño, se han convertido en los improbables campeones de Constantinopla, ocultos por necesidad de los adversarios que podrían destruirles.

Los Nosferatu de Constantinopla son dos grupos distintos unidos por las circunstancias y un sentido de lealtad de clan. Los Malaquitas, aunque escasos en número, tienen cierta posición como retoños de los Toreador Micaelitas. El segundo grupo está formado por polizones urbanos sin voz política: se trata de los Nosferatu de San Lázaro, y representan uno de los pocos medios por los que Constantinopla puede evitar el desastre.

La familia Malaquita nació en medio de la controversia iconoclasta del siglo VIII. Las órdenes monásticas del imperio habían sido desarticuladas por edicto imperial, enfrentando a las tres familias centrales y sus progenies adoptadas unas contra otras. Incluso los Toreador Micaelitas, que apoyaban la veneración de iconos de forma simbólica y no literal, se pusieron en contra de su familia subordinada, los Lasombra Magnus. Pero como firmes defensores de la autoridad eclesiástica e imperial, los Lasombra reprimieron rápidamente toda disensión acerca de la iconoclastia entre sus filas.

Un desafortunado individuo arruinado en los conflictos fue un prelado bizantino llamado Maleki, que —aunque no estaba de acuerdo con la veneración de los iconos— no aprobaba la forma en que se trataba a los monjes. Aunque los Lasombra habían prometido el Abrazo a Maleki, sus opiniones le granjearon en lugar de ello su acerba enemistad. Por medio de un aliado exterior, los Lasombra Magnus hicieron que Maleki sufriese el Beso de un Nosferatu como castigo por su insolencia.

El Patriarca Miguel se sintió ultrajado por ello: respetaba a los Nosferatu y no toleraría ningún insulto a su nombre haciendo que alguien fuese Abrazado como forma de castigo físico. Reconoció de inmediato a Maleki como deudo y le otorgó la condición de familia retoño bajo su protección. Los Lasombra Magnus, aunque furiosos por este desaire, carecían de poder para llevar el asunto más adelante.

Miguel enseñó a Maleki a apreciar su nueva forma, pues era una forma de honor, y no de horror como Maleki pensó inicialmente. El patriarca bautizó al Nosferatu con el nombre de "Malaquita", por la hermosa piedra verde con franjas que tanto le gustaba, y en consideración a los improbables lugares donde era posible encontrar la belleza. Algunos lo consideran también un sutil juego de palabras con "Micaelita". Sea como fuere, aquella noche nació la orgullosa familia Malaquita.

Por otra parte, los Nosferatu de San Lázaro llegaron de forma distinta. La tercera orden militar de la época, después de los Templarios y los Hospitalarios de San Juan, fue la de los Hospitalarios de San Lázaro. La orden estaba formada por caballeros de otras órdenes contagiados de lepra, una plaga que devastaba Siria. Los estatutos de los Templarios y los Hospitalarios establecían que los contagiados por la lepra dejasen su orden y se uniesen a la de San Lázaro. Los hermanos así "retirados" podían sin embargo ser llamados para luchar como caballeros en defensa de Tierra Santa.

La Orden de San Lázaro tenía una red de lazaretos que se extendía por Siria y Europa. Estos lugares se convirtieron rápidamente en refugios secretos para los vampiros del clan Nosferatu, muchos de los cuales podían pasar por enfermos de lepra. Para proteger su secreto, un Nosferatu reveló su existencia al maestre de la orden, Fra' Gerard, con la esperanza de que el maestre, siendo a su vez un leproso, se mostraría comprensivo con la apurada situación del Cainita.

En efecto, Fra' Gerard simpatizó con los Nosferatu, aceptando darles cobijo como a otras víctimas del sufrimiento físico. Como muestra de agradecimiento, Fra' Gerard fue Abrazado en su lecho de muerte en 1120, permitiéndosele continuar con su obra salvadora como Cainita. Cuando en 1158 llegó el momento de la muerte de Fra' Raymond —sucesor de Fra' Gerard al frente de la orden— también él fue Abrazado.

Con el declive del Imperio Latino, los Nosferatu se vieron obligados a encontrar nuevos lugares donde esconderse. Bajo el ala de Fra' Raymond, y guiados por las visiones de tres chiquillos Nosferatu, un pequeño grupo de caballeros huyó a Constantinopla.

Tras presentarse con éxito en Oriente, Fra' Raymond llamó a sus hermanos para que se reuniesen con él en las ocultas cisternas y alcantarillas de la enorme ciudad. Desde entonces, los caballeros de San Lázaro han ido llegando a Constantinopla, y su red clandestina está formada por Nosferatu y ghouls leprosos. Sólo un puñado de Cainitas bizantinos, incluyendo a Malaquita, conocen la existencia del grupo, y Malaquita está comprometido por una cuestión de honor a proteger su secreto.

## Organización

Ambos grupos de vampiros Nosferatu operan de la misma forma. Se espera de ellos que lo den todo por el Sueño, trabajando ya sea abiertamente o en secreto entre los Cainitas de la ciudad, y ninguno de ellos tiene un rango superior. Los únicos dos miembros del clan que tienen un considerable poder e influencia en la ciudad son Fra' Raymond (que dirige a los Nosferatu de San Lázaro) y Malaquita (el líder de la familia retoño). La palabra de ambos es ley para todos los Nosferatu.

La familia Malaquita tiene tres miembros —un número en el que insistió Miguel el Patriarca— mientras los Nosferatu de San Lázaro son con seguridad más de 15 Cainitas y 50 ghouls leprosos.

## Relaciones con otras familias

Los Nosferatu Malaquitas sólo se mantienen leales a Miguel. Puesto que sus hermanos hablan tan bien de él, los Nosferatu de San Lázaro también se han consagrado a su servicio. Las otras dos familias de la Trinidad son contempladas con suspicacia, al igual que la mayoría de los Micaelitas. Los dos grupos Lasombra son odiados por igual, aunque los latinos son vigilados más estrechamente, pues los Nosferatu perciben cambios en su barrio.

De las demás familias retoño, los Nosferatu han establecido alianzas con los Gangrel del Barón y los Brujah Lexor. Las cuatro facciones comparten el objetivo de intentar salvar la ciudad y servir al Sueño.

## Inquietudes

El desastre se cierne sobre todos mientras las familias de la Trinidad se dedican a discutir, y los Nosferatu lo saben. Las dos facciones Nosferatu han formado un frente unido para salvar a la ciudad a pesar de sí misma. Con los Gangrel del Barón y los Brujah Lexor, luchan por descubrir y eliminar a todo el que tenga malas intenciones hacia Constantinopla.

Los Nosferatu vigilan también el Barrio Latino con creciente preocupación, sobre todo por las muchas caras nuevas que han visto entre los Cainitas de la zona.

## Relaciones con los extraños

Los Nosferatu de San Lázaro y Malaquitas son muy insulares; hay pocos Cainitas de los que se fíen, especialmente extranjeros. Los vampiros cooperan con los Brujah Lexor y los Gangrel del Barón, y sólo confían en miembros de estas familias. Los extraños son observados y considerados con el mismo escepticismo que los Lasombra. Ganarse la aceptación de las facciones Nosferatu es una larga y difícil tarea.

Incluso los Nosferatu extranjeros son cuidadosamente observados, a menos que estén afiliados de alguna forma a la familia o sus miembros. Los Cainitas de San Lázaro tienen una organización muy laxa y cualquier Nosferatu puede unirse a ellos. Los Malaquitas, sin embargo, tienen sólo una plaza disponible en la actualidad.

## Hijos de Judas

En todo jardín hay una serpiente. La mayoría de los Cainitas de Constantinopla se sienten perdidos a la hora de explicar por qué los Setitas, bajo la protección del mismo Miguel, son apreciados por el patriarca y tienen la misma consideración que las demás familias retoño. Muchos creen que la locura de Miguel es en parte, si no totalmente, obra de los Setitas.

Los Hijos de Judas toman su nombre de la leyenda de que toda la progenie del traidor Judas era pelirroja y fue condenada a vivir como vampiros. Los Setitas aprecian el pelo rojo, y los miembros de la familia se tiñen el cabello de este color con alheña.

Khay'tall, el sumo sacerdote de los Setitas, fue el primero de su estirpe en ser bienvenido a Constantinopla. Antes del siglo V, la ciudad había estado vedada para su clan. No obstante, cuando Khay'tall llegó de Alejandría a bordo de un barco mercante cargado de trigo, Miguel asumió inmediatamente la responsabilidad por él. Esto provocó furiosas riñas intestinas en el Triunvirato, amenazando la paz de la ciudad durante varias noches, hasta que todo quedó en calma. Poco después, el patriarca anunció el reconocimiento de los Setitas como familia retoño oficial bajo los Toreador, apoyado a regañadientes por Antonius y con la abstención del Dracon. Los Cainitas locales quedaron atundidos por la sorpresa.

Desde entonces, los Hijos de Judas, aunque ciñéndose a sus deberes oficiales en el Sueño, han probado ser una molestia constante para todos los vampiros de Nueva Roma. Sus intereses principales están en la satisfacción de los vicios mortales, pero también disfrutan practicando juegos de intriga en las cortes y salones de culto Cainitas. Los Setitas han manipulado a peones humanos para frustrar varios planes de los Ventrue, han corrompido a diversos miembros de las órdenes monásticas para estorbar a los Tzimisce, y han provocado el caos en la Iglesia de Constantinopla sólo para resaltar la ineptitud de los Lasombra Magnus.

Pero su víctima principal han sido los Toreador, con cuyo tormento disfrutan especialmente los Setitas. Grandes artistas se han perdido por el vino y el hachís, muchos escritores se han ahogado en sus vicios, y obras de gran belleza han quedado estropeadas por cambios

de última hora sugeridos por sus patronos Setitas. Antes Miguel tenía la suficiente presencia mental para deshacer el daño causado por sus improbables invitados, contrarrestando sus movimientos uno a uno como en un gran juego de ajedrez bizantino. Pero cuando perdió el contacto con la realidad, lo mismo le pasó a su control.

Lo que más molesta a los Cainitas de la ciudad es el hecho de que los Setitas parecen dedicarse a estas cosas por el puro y maligno placer de hacerlas. Pero lo que muy pocos saben es que lo hacen con las bendiciones de Miguel.

Habiéndose conocido un siglo antes del establecimiento de Constantinopla, Khay'tall y Miguel entablaron una serie de debates que duraron varios meses. La raíz de sus discusiones era la necesidad del mal. Khay'tall argumentaba que el Sueño de Miguel de un Cielo sobre la Tierra tenía un defecto de principio al tener que descansar en imperfectos mortales como foco de su perfecta ciudad. Incluso Dios necesitaba el mal para determinar quién sucumbiría a la tentación y quién no, decidiendo quién sería (o no) admitido en el Cielo. Si el Sueño de Miguel era realmente obra de la divinidad, entonces sería capaz de resistir cualquier prueba... y nadie más capaz que los Setitas para poner a prueba la honestidad de los demás. Ante este argumento, el patriarca aceptó el desafío de los Setitas: ver si el Jardín del Edén podría florecer de nuevo a pesar de sus serpientes.

Aunque Miguel veía esta prueba como una oportunidad para el bien, e invitó a Khay'tall a Constantinopla cuando opinó que la ciudad estaba preparada, los Setitas han aprovechado la oportunidad para hacerse con el control del populacho y atrincherarse. Khay'tall juega al juego definitivo, intentando corromper a un posible ángel. Para él, la caída de Lucifer no será nada comparada con el picado de Miguel.

## Organización

Khay'tall actúa como el sumo sacerdote de los Setitas, y dirige el culto a Sutekh. Sus esbirros controlan los mercados del vicio de la ciudad. La jerarquía de los Hijos de Judas es fluida, con Khay'tall en lo más alto y los demás Setitas compitiendo entre ellos por una posición: para conservarla, deben superarse unos a otros a ojos de su líder. Muchos Setitas vienen y van como les place, aumentando la frustración de los demás vampiros locales; el único otro miembro del clan con una posición semipermanente es Sarrasine, el consejero de confianza de Khay'tall.

## Relaciones con otras familias

Odiados por lo que son, pero con poder gracias a su defensor, se cree por lo general que los Hijos de Judas tienen gran influencia sobre Miguel. Oficialmente, los Ventrue Antoninos y los Tzimisce Obertus están enfrentados con su supuestamente "inferior" familia retoño. Sin embargo, muchos Cainitas que pertenecen a la Trinidad mantienen encuentros secretos con el clan a causa de lo que éste puede proporcionar: alimentación regular del enorme establo mortal de los Setitas (necesario para evitar la detección, dada la superpoblación Cainita de la ciudad), la satisfacción de intereses y deseos demasiado vergonzosos para ser mencionados en público, la promesa del apoyo de Miguel, y los sucios secretos de otros.

La mayor rivalidad, sin embargo, se da entre los Hijos de Judas y los Micaelitas. Los Setitas se dedican a someter a los Toreador a las más duras pruebas porque son todos chiquillos del patriarca. Desde que los Toreador han sucumbido a la demencia de Miguel, Khay'tall ha decidido golpearles en su talón de Aquiles, su reserva de artistas mortales.

## Inquietudes

Los Hijos de Judas se esmeran en su arte contra los casi indefensos Toreador. Con sólo Petronio y Magnus para oponerse a sus esfuerzos, los Setitas se han introducido con éxito en los gremios artesanos Micaelitas. Los artistas mortales prometedores se pierden en el vicio. Incluso los Toreador ajenos a la estructura familiar, como Gallasyn, están siendo corrompidos. Los Setitas ejercen tal influencia sobre los Toreador de Constantinopla que los esfuerzos de estos Cainitas pueden muy bien ser la raíz del libertinaje y la degeneración por los que más tarde se conocerá al clan.

A pesar de las apariencias, sin embargo, los Setitas han perdido algo de su control sobre la ciudad con la locura de Miguel. Donde la sutil manipulación, el chantaje y la adicción sirvieron una vez para mantener a los mortales bajo su dominio, los Hijos de Judas se han visto obligados a recurrir a la Dominación, los Juramentos de Sangre y las amenazas de asesinato para controlar a sus esclavos. Los Ventrue Antoninos no son ya el desafío que los Setitas necesitan para afinar sus habilidades de manipulación, y la presencia de los Lasombra Narsenos ha demostrado ser más problemática de lo esperado. Los Setitas han perdido a muchos de sus contactos en una serie de extravagantes asesinatos en el Barrio Latino. (Los asesinatos han sido cometidos por Magnus, que está intentando azuzar a los Setitas contra los Lasombra Narsenos.)

## Relaciones con los extraños

A pesar del arraigado deseo de los Setitas de corromper a cualquiera que se encuentren, se han visto recientemente en necesidad de aliados. Ya sea individualmente o como miembros de una cuadrilla, los recién llegados podrían ser muy útiles para los Hijos de

Judas, cuyo dominio se está desvaneciendo a causa de la locura de Miguel. Las demás familias apenas se fían de los Hijos de Judas, y hacen todo lo posible por vigilar sus actividades. Con las recientes muertes de los contactos mortales de los Setitas en el Barrio Latino, un grupo exterior de Cainitas puede ser útil para investigar o para actuar como agentes en encuentros con vampiros que no desean ser vistos en compañía de las Sierpes.

Si un vampiro o cuadrilla está ya involucrado en la política de la ciudad, los Setitas pueden intentar ganarse su favor descubriendo y fomentando sus vicios, apelando a su codicia o coaccionándoles por medio del chantaje. Aunque aliarse con los Setitas implica un grave riesgo, los Cainitas que lo hagan pueden cosechar pingües beneficios.

Los aliados y contactos fuera de esta familia son usados y desechados. La jerarquía es lo suficientemente abierta como para incluir al menos a dos Setitas de cualquier cuadrilla. Quien sea descubierto colaborando con los Hijos de Judas será visto con suspicacia por casi todos los Cainitas de la ciudad.

# El Hijo: Los Ventrue Antoninos y sus retoños

## Los Ventrue Antoninos

Los Ventrue Antoninos, señores de los poderes temporales y políticos, son los chiquillos de Antonius el Galo. Fue él quien ayudó a Miguel a modelarsu Sueño de un nuevo y poderoso imperio en la realidad de Constantinopla. Antonius sabía que la visión de Miguel necesitaba templanza y dirección para hacerse realidad. A partir de los tempestuosos sueños de filosofías y religiones, Antonius ayudó a dar forma a la unidad del imperio y el poder del emperador. Buscaba asegurar que Bizancio tuviese los medios para medrar y la voluntad de gobernar, sin el caos y la intriga que habían caracterizado a Roma. Antonius y su progenie sólo lograron un éxito parcial. Los fantasmas de la intriga y la traición acosaron a la familia ya desde el principio. Tempranos conflictos surgieron de la creciente rivalidad y desconfianza entre Antonius y el Tzimisce Dracon, mientras Miguel el Patriarca disfrutaba azuzando a sus compañeros y amantes uno contra el otro. Cuando el Dracon predicó la veneración de sus creaciones como iconos sagrados, el Ventrue Antonius llegó a aborrecer la práctica.

Los esfuerzos de Miguel por arreglar las cosas sólo consiguieron empeorarlas. Intentó restaurar la Trinidad entregando a dos hermanos como regalo a sus compañeros, pero Gesu, el delirante chiquillo del Dracon, Abrazó a Symeon, que había sido prometido a Antonius. Furioso, el Ventrue aprovechó el movimiento iconoclasta mortal para atacar la base del poder Tzimisce.

Miguel se sintió irritado por los actos de Antonius, y la Trinidad pareció quebrada hasta que Caius y Septima Dominica—dos chiquillos de Antonius— abordaron en secreto a Miguel y el Dracon. En el Cuarto Consejo, celebrado en secreto, los dos chiquillos propusieron la destrucción de su sire por el bien de la Trinidad... y sus propias ansias de poder. Los dos Matusalenes acabaron por autorizarlo y Antonius fue asesinado; Caius se convirtió en el líder de los Ventrue Antoninos, con Septima como su segunda.

Pero el crimen abrió un vacío entre los Ventrue y los Toreador, y Caius —que ansiaba en secreto la compañía de Miguel— se retiró, dejando a Septima al control efectivo. En el año 1001 otra intriga acabó con la no vida de Septima, y Caius quedó completamente solo, sin poder hacer otra cosa que manipular a las facciones de su familia una contra otra, en lugar de proporcionarles el fuerte liderazgo que necesitaban.

## Organización

En lo más alto del orden Ventrue Antonino se sienta Caius, *basileus* (emperador) de la familia. Los asuntos cotidianos de la familia son responsabilidad de su *caesar magister* (segundo al mando), el conservador Nicéforo. Ana Comnena sirve como *Quaestor* de la familia y chambelán: interviene en los conflictos entre las familias y supervisa a los Antoninos. Con tanta influencia, es casi tan poderosa como los dos líderes de la familia. Tanto Ana como Nicéforo responden directamente ante Caius.

Tras estos cargos hay una serie de prefectos, cada uno de los cuales es responsable de un área de la jurisdicción Antonina. Se supone que los prefectos reciben sus órdenes del caesar magister y son observados por el chambelán... todo al servicio del basileus. Pero en realidad los prefectos están atrapados en su propia intriga. Por lo general tratan con Nicéforo o Ana, según a quién apoyen, mientras otros ignoran a ambos todo lo que pueden, buscando ganar poder directamente del basileus.

## Relaciones con otras familias

Los Antoninos controlan a dos familias. La primera es la Capadocia Alexia Theusa, que nunca ha sido adoptada, pero actúa como consejera de confianza de Caius. Su capacidad para mantenerse cerca del evasivo basileus asombra a algunos Ventrue y enfurece a otros. La segunda familia retoño, los Brujah Lexor, son los guardianes del Código de los Legados, las leyes de Constantinopla, y los supervisores de la esfera mortal. Aunque tienen el favor de los Antoninos, los disturbios latinos del año 1185 y la ejecución de su líder Tribonius y el Ventrue Epiro enrarecieron la alianza.

Las relaciones con las demás familias son extensas y complejas. Antoninos y Obertus han sido rivales desde el principio. Los Ventrue siguen considerando a los Tzimisce como criaturas demoníacas e incomprensibles, y ven con desagrado su uso de los iconos. Pero recientemente se ha formado una improbable *détente* entre Antoninos y Obertus tras la separación de Ventrue y Toreador. Cuando Miguel rechazó a Caius, los Ventrue en conjunto se sintieron abandonados. Los Toreador parecían ignorar los peligros que amenazaban al imperio y no estar dispuestos a los sacrificios necesarios. Pero los Obertus reconocieron los problemas de la Trinidad, y los Ventrue se encontraron en el mismo lado que sus antiguos rivales. Ambas familias intentan ahora mantenerse alejadas de los asuntos de la otra y concentrarse en los enemigos exteriores.

Más que cualquier otra familia, los Antoninos desprecian a los forasteros que se han congregado en la ciudad en los últimos siglos. Para ellos, los latinos representan a los degenerados bastardos de Roma y el bárbaro Occidente. El mercantilismo de los Lasombra y los demás desechos latinos deja un repugnante sabor en las bocas de los orgullosos Ventrue, empeorado por la conciencia de que fue su familia la que permitió la entrada de los latinos.

## Inquietudes

Son tiempos difíciles para los Antoninos. El trono imperial, que ha sido siempre la fuente de su poder, es ahora su mayor debilidad. Los poderosos empera-

### La jerarquía Antonina

**Caius**: Basileus.

**Nicéforo**: Caesar Magister.

**Ana Comnena**: Quaestor y chambelán.

**Irene Stellas**: Prefecto Doméstico (responsable de la ciudad de Constantinopla).

**Ducas**: Prefecto de Palacio (responsable de la familia imperial).

**Belisario**: Prefecto Militar (responsable de la seguridad del imperio).

**Helena la Armenia**: Prefecto Pretoriano Oriental (responsable de los territorios de Asia).

**Basilio de Tesalónica**: Prefecto Pretoriano Occidental (responsable de los territorios imperiales de Europa).

dores Comnenos han dejado paso a la demente dinastía de los Ángelos, y los Antoninos están paralizados por las intrigas internas y el odio. Cada Ventrue tiene sus propios proyectos ocultos y apoya a un candidato imperial distinto, mientras Caius se niega a actuar de forma decisiva. Por primera vez en siglos, los mortales se están viendo al mando.

### Relaciones con los extraños

Los miembros de la jerarquía Ventrue son descritos con detalle en el Capítulo Cinco, pero la familia Antonina es todavía más grande. Muchos de sus miembros menores acechan en las regiones de los alrededores y en todo Bizancio. Los nuevos Cainitas pueden introducirse fácilmente en esta gran familia. Las cuadrillas en las que hay algún Ventrue Antonino son atraídas paulatinamente a las intrigas de la familia. Los Cainitas pueden verse forzados a apoyar a los líderes Ana Comnena y Nicéforo, o encontrarse unidos a algún candidato sorpresa Ventrue.

## Los Brujah Lexor

Mientras los Ventrue Antoninos han gobernado Bizancio a través de sus emperadores, los Brujah Lexor han supervisado la administración mundana del imperio. Interesados sobre todo por la situación de los que viven bajo el peso de los Ventrue y la ambición imperial, los Brujah Lexor han inspirado la creación de una burocracia compleja y única, sin la cual la vida en Constantinopla se detendría en seco. Dirigida por Tribonius, un superviviente de la catástrofe de Cartago, la familia Brujah de Constantinopla se ha convertido en una herramienta indispensable para los Ventrue.

Los orígenes de la familia datan del Segundo Consejo del año 489, cuando Tribonius y sus chiquillos (Theophilus y Dorotheus) fueron autorizados para codificar la vieja y oscura *Lex Regia* —Ley Romana— en lo que finalmente sería conocido como el Código Justiniano en el año 530. También se les asignó la tarea de codificar los principios rectores de la Trinidad, y así fue establecido el Código de los Legados. Desde entonces, los Brujah Lexor han estado ampliando el ya largo Código de Justiniano, y son los responsables de su versión contemporánea.

### Organización

Los Brujah Lexor se dan el nombre colectivo del Senado. Su líder recibe el título de Autokrator y es el responsable de coordinarlas actividades de la familia. Por debajo del Autokrator se encuentran los senadores, cuyo número cambia constantemente. Cada senador asume la responsabilidad de alguna de las ramas administrativas de Constantinopla, incluyendo leyes, comercio y finanzas, construcción y ceremonias. El papel de los senadores incluye también diversas tareas menores que cambian de manos constantemente, aumentando la complejidad de una ya intrincada burocracia. Los códices que sirven como patrón para el sistema legal y burocrático de Constantinopla se cuentan por miles. Sólo su líder, el desaparecido Tribonius, los conocía todos.

### Relaciones con otras familias

Aunque los Brujah Lexor son indispensables para los Ventrue Antoninos, han sido tradicionalmente desdeñados y dados por seguros. Tribonius comprendía el papel de su familia en el gran esquema de Constantinopla, pero la nueva Autokrator, una Brujah rusa llamada Natalya, se niega a actuar como una mera sirviente Cainita. A lo largo de los últimos años ha manifestado su opinión, lo que no le ha ganado muchas simpatías entre los Ventrue. Sólo el Barón Thomas y los Nosferatu reconocen a los Brujah como potenciales aliados en los años venideros.

### Inquietudes

La ejecución de Tribonius tras los disturbios latinos sumió en la confusión a los Brujah de la familia Lexor. Dorotheus y Theophilus han caído en una profunda depresión, dejando sola a Natalya frente a la casi imposible tarea de descifrar los incontables volúmenes y notas de Tribonius. Mientras tanto, la familia está perdiendo el control sobra la burocracia de la ciudad, lo que dificulta que ejerza su influencia sobre los departamentos clave. Natalya es consciente de ello, pero culpa de todo al ineficaz control de las tres familias gobernantes, y está debatiendo si hace o no un movimiento para tomar el mando de la ciudad.

### Relaciones con los extraños

Los Brujah Lexor han sido durante siglos una familia tranquila, que dedicaba con diligencia su tiempo a las leyes y los legados. Pero Natalya sabe que se acerca el momento del cambio, y está buscando aliados que le ayuden a capear la inminente tormenta. La Autokrator no ha Abrazado nunca a nadie, pero esto cambiará con toda seguridad cuando asuma un papel más activo en Constantinopla y considere que necesita la ayuda de una progenie.

Dorotheus y Theophilus, por otra parte, podrían ver a los vampiros recién llegados como herramientas potenciales para el Caitiff Stanislav, y usarlos de acuerdo con los intereses de los Elegidos de Calomena. Los peligros implícitos son evidentes, pues los peones pueden verse enfrentados a la ira de los Caitiff cuando dejen de ser útiles.

# La Capadocia solitaria

Aunque se otorgó el título de familia a los Capadocios durante el Quinto Consejo, la dama Alexia Theusa se ha negado a crear progenie o incluso a reconocer su posición como familia retoño bajo los Ventrue Antoninos. En el mejor de los casos, la presencia de la Capadocia es enigmática; nadie sabe dónde se encuentra su refugio o a qué se dedica cuando desaparece. Caius, no obstante, ha llegado a confiar en los consejos de Alexia, cuyos conocimientos rivalizan a veces con los de los Tzimisce. Éstos, por su parte, opinan que es una chiquilla del propio Cappadocius, aunque elle nunca ha revelado su historia a nadie.

## Organización

Siendo la única miembro de su familia, Alexia no tiene un poder considerable, pero es respetada y en ocasiones temida. Hay quien afirma que se está tomando su tiempo antes de crear progenie, pero seis siglos parecen demasiado incluso para un Cainita.

Recientemente, Marcus Muza Giovanni, un Capadocio de origen veneciano, se ha establecido en el Barrio Latino de Constantinopla. Alexia mantuvo un encuentro con él, que terminó en una discusión verbal y la desconfianza entre ambas partes.

## Relaciones con otras familias

Alexia Theusa, una devota del orden, ha estado siempre íntimamente asociada con los Ventrue Antoninos, y es una protegida suya. Aunque raramente se ven cara a cara, Gesu y Alexia se encuentran con regularidad para discutir asuntos místicos y esotéricos. En los últimos años se ha distanciado de los Toreador Micaelitas, y está empezando a sentir la locura de Miguel.

## Inquietudes

Marcus Muza Giovanni ha estado consiguiendo apoyos entre los Lasombra Narsenos, y se rumorea que codicia la posición de Alexia como líder de su "familia". Aunque Alexia está bajo la protección de los Ventrue, Marcus ha estado considerando crear progenie con la esperanza de ser nombrado líder de los Capadocios de Constantinopla. El actual caos en la familia imperial ha hecho difícil para Alexia mantener una influencia constante sobre el emperador.

## Relaciones con los extraños

Sólo hay dos Capadocios en Constantinopla, y ambos con potencial para crear una nueva cuadrilla. Marcus podría pedir ayuda a sus señores en Venecia, pero es más probable que busque partidarios en la misma Constantinopla. Su objetivo es descubrir todo

lo que pueda acerca de Alexia y usar esa información para ocupar su puesto a ojos de los Antoninos. No desea alinearse abiertamente con los latinos. Abordará a vampiros seleccionados si necesita contactos, ya sea dentro o fuera del Barrio Latino.

Los evanescentes recuerdos que tiene Alexia de su amante podrían hacer que se sintiese vinculada a algún Cainita atractivo. Tal romance podría hacerse muy apasionado, pero más pronto o más tarde Alexia terminaría aburrida o desencantada, condenando a su compañero al letargo.

# El Espíritu Santo: Los Tzimisce Obertus y sus retoños

## Los Tzimisce Obertus

En las laderas del sur del valle del Lycus, entre las murallas de Constantino y las de Teodosio, se encuentra el aislado monasterio de los Akoimetai, o monjes "insomnes". Es en este apartado santuario donde los Tzimisce de Constantinopla llevan siglos practicando su propia forma de monasticismo Cainita.

El Dracon Obertus, chiquillo del Antediluviano Tzimisce, llegó a admirar y respetar el estilo de vida monástico. El estricto y riguroso régimen de los monjes, su veneración por el rezo y la meditación, y, por encima de todo, su interés en el conocimiento, le hicieron sentir simpatía por aquellos hombres sagrados. El Dracon decidió crear su propia orden a su imagen. Su objetivo final sería encontrar la divinidad interior.

En los años siguientes, sin embargo, los chiquillos del Dracon Gesu y Symeon han remodelado la orden. Los seguidores mortales y familias leales a los Tzimisce ya no reciben el nombre de Akoimetai, sino el de monjes Gesudianos, en honor a su santo Cainita Gesu.

De hecho, la influencia de los Tzimisce Obertus ha sido esencial a través de las épocas de Europa. Responsables del extendido culto a los iconos —muchos de los cuales representan a vampiros Tzimisce— y de la influencia de las órdenes monásticas, han dado forma al curso de la historia en muchos aspectos.

Su mayor logro como familia ha sido la creación y fundación de la Biblioteca de lo Olvidado. A partir de los siglos VII y VIII, el Dracon y sus monjes ghoul comenzaron a acumular conocimiento e información, reuniendo una de las mejores bibliotecas del mundo. En los años anteriores a la destrucción de la Biblioteca de Alejandría, el Dracon envió a sus monjes a transcribir algunos de sus más preciados pergaminos, salvando varios volúmenes que se creían perdidos para siempre.

## Mandamientos Gesudianos

La Vicisitud se considera la manifestación de lo Interior y es la clave para llegar a la trascendencia. Donde otros Tzimisce ven la Vicisitud de forma despreocupada y utilitaria, Gesu y sus seguidores consideran que esta Disciplina tiene un significado sagrado. Vasta como el toque divino, ningún seguidor de Gesu hará uso voluntario de la Vicisitud: sólo a través de la oración, el ayuno o la tortura puede lo Interior manifestarse en la carne. Este uso ritualizado de la Vicisitud, llamada la Comunión Interior, es el más agrado mandamiento de la orden.

La Comunión Interior suele tener efectos extraños y aterradores: es por este motivo por lo que muchos Tzimisce no salen nunca de su monasterio; si las circunstancias les obligan a hacerlo, usan capas y hábitos especiales para ocultar su "divinidad".

## Organización

Los Obertus están organizados en torno a su líder espiritual Gesu. Aunque muchos de sus preceptos fueron establecido por el Dracon, fue Gesu quien fundió el culto vampírico al cristianismo, usando diversos rituales y creencia cristianos para liberar a la divinidad interior. Los Obertus creen que sólo puede lograrse la trascendencia por medio de la estricta veneración al Dios Crucificado. Bajo Su iluminada regla, los Obertus siguen una reglamentada existencia dirigida a comprender su naturaleza vampírica y, lo que es más importante, la esencia divina que yace en el interior y sólo Dios puede liberar.

Gesu protege a sus seguidores humanos por amor y necesidad. Dado el algo inhumano aspecto de los Tzimisce, los seguidores mortales son necesarios para mantener el contacto con el mundo exterior. Desde la fundación de la orden, estas familias mortales han participado en la Comunión con los Tzimisce bebiendo su sangre, convirtiéndose en ghoul y con frecuencia viviendo durante ciertos de años. En las dos últimas generaciones, han nacido niños ghoul entre los Obertus, un desarrollo que Gesu califica como evolución de lo Interior.

Los monjes Cainitas se someten a crueles períodos de privación y ayuno. Pasan 40 noches encerrados en jaulas colgantes de hierro, bebiendo sólo la sangre imprescindible para no caer en letargo. Los efectos son devastadores: mientras aún tiene fuerzas, el Tzimisce se retuerce y grita de agonía cuando la falta de sangre le lleva al frenesí. A medida que pasa el tiempo va quedando emaciado e inmóvil, hechizado por visiones iluminadoras que le llevan a una comprensión de lo Interior. Otras prácticas incluyen la oración incesante, los cánticos y la tortura ritualizada.

No todos los Tzimisce de Constantinopla son seguidores de los postulados de Gesu. Symeon (el Quaesitor de la familia) y su chiquillo Myca, aunque mantienen muy estrechos lazos con los Gesudianos, están más interesados en preservar y proteger la Biblioteca de lo Olvidado. Son ellos los que aseguran la continuidad de la familia Tzimisce.

## Relaciones con otras familias

Los Tzimisce Obertus, con la excepción de Symeon y Myca, rara vez se aventuran fuera de su monasterio. El consiguiente distanciamiento de las otras familias ha llevado a una cierta desconfianza hacia los Obertus. La ancestral animosidad entre los Ventrue y los Tzimisce de Constantinopla, aunque no tan fuerte como durante el período iconoclasta, sigue tiñendo las relaciones entre las dos familias. Los Toreador Micaelitas, por otra parte, han dado siempre la bienvenida a los monjes Cainitas con los brazos abiertos, y respetan a Gesu y sus seguidores por su devoción.

Tras varios siglos sin familia retoño, los Obertus reconocieron finalmente al Barón y sus Gangrel, equilibrando sus aptitudes físicas con la espiritualidad de Gesu.

## Inquietudes

El reciente flujo de Cainitas a la ciudad —incluyendo un pequeño grupo de flagelantes Malkavian que han pedido ser aceptados en la orden— ha impulsado a Gesu a cerrar las puertas del monasterio a todos. Symeon ha intentado razonar con Gesu, pero el santo Cainita no le escuchará. Como resultado, los

## La Unión Inmaculada

Para Gesu, el cuerpo humano está fragmentado e incompleto. Cree que la única forma de alcanzar la trascendencia es haciendo del cuerpo humano algo completo y puro. Dios creó a Eva a partir de la costilla de Adán, y esta división condujo a la caída de la humanidad. Para liberar lo Interior, la raza humana debe unirse de nuevo.

Con este fin, el amor de Gesu por Lillian le llevó a celebrar lo que llamó la Unión Inmaculada. En un ritual sagrado, desangró a Lillian y, al abrazarla, usó la Vicisitud para fundirla con él. La única señal que queda de su existencia es la impresión de su gentil rostro en el pecho de Gesu.

Tzimisce han quedado aislados del resto de la ciudad, y Symeon se ha quedado solo como uno de los pocos Tzimisce con contactos reales.

Pero una nube más oscura que el aislacionismo se cierne en el horizonte. Durante los tumultos latinos de 1184, una Lasombra genovesa pidió a Gesu y Symeon que le diesen cobijo a ella y a una niña mortal llamada Lillian. Los hermanos aceptaron, pero sólo si les daba a Lillian como regalo. A medida que la niña crecía, no sólo iba mostrando una belleza ultraterrena, sino también una esencia única.

Ambos hermanos se enamoraron de la mujer mortal, cada uno por su propias razones. Tras los trágicos sucesos de la Unión Inmaculada, los lazos entre Gesu y Symeon se debilitaron , y finalmente se abrió un vacío entre ellos. La mayor fuerza de los Tzimisce Obertus era el amor de los dos hermanos. Ahora que Symeon se siente traicionado por su hermano, oscuras ideas de asesinato rondan su mente mientras lamenta el destino de Lillian.

## Relaciones con los extraños

Cualquier contacto con los Tzimisce Obertus es una experiencia enigmática y perturbadora. Su poder e influencia por toda la ciudad es sutil y misterioso, pero inconfundible. Gesu se ha hartado del mundo más allá de los muros de su monasterio, pero necesita contacto con el exterior. Los Cainitas que muestren deseos de conocimiento y saber pueden ser invitados por Gesu a unirse a la orden y adquirir una mayor comprensión de sí mismos. Esto, sin embargo, será sólo después de que hayan reconocido a Gesu como su santo.

Myca está interesado en los vampiros que muestran potencial temporal y están dispuestos a asumir riesgos por una causa más grande. El manipulador definitivo, Myca es un sujeto peligroso, y los personajes no deberían saber nunca dónde se encuentran con él. Recientemente, Symeon ha asumido la dirección del Monasterio del Cristo Pantócrator, y los Cainitas con interés por la ciencia o la medicina pueden atraer su atención. Los sentimientos de traición y desesperación de Symeon por la pérdida de Lillian podrían llevarle a actos de venganza que involucrasen a otros vampiros, ya fuese en apoyo de Symeon o contra él.

# Los Gangrel del Barón

Una tormenta se cierne sobre Constantinopla. La familia dirigida por el Barón Thomas Feroux ha jurado proteger la ciudad y garantizar la prosperidad y seguridad de sus patronos, los Tzimisce Obertus. Desde la llegada del Barón hace más de un siglo, los Gangrel se han vuelto imprescindibles. Muchos de ellos, sin embargo, no residen en Constantinopla, sino que viajan a través de Europa en diversas misiones. El Barón da libertad a sus chiquillos, pero tras el Abrazo comparten sangre con Symeon en una ceremonia bautismal. La red de Cainitas del Barón le mantiene informado de los acontecimientos y avances dentro y fuera del Imperio Bizantino.

No obstante, la principal responsabilidad de la familia Gangrel es la protección de Gesu y el monasterio Tzimisce, una tarea que cumplen con fervor casi religioso. Contrariamente a su bárbara reputación, los Gangrel contemplan fascinados la riqueza de conocimientos que custodian. El Barón se ocupa también de hacer cumplir el Código de los Legados en la ciudad.

Como podría esperarse del origen normando del Barón, su familia está organizada de forma feudal. Thomas es el señor de su clan y otorga títulos a sus chiquillos asignándoles lugares en la jerarquía de la familia. Una vez cada tres años, sus chiquillos viajan a Constantinopla para compartir noticias e historia. Thomas es el único Gangrel al que se permite crear progenie en la ciudad de Miguel (aunque en ocasiones especiales se otorga este privilegio a quien se lo haya ganado como recompensa por sus acciones). Hasta ahora, el orden feudal que el Barón aplica a su familia le ha servido bien, principalmente por sus tradiciones ritualizadas y sus juramentos de lealtad.

## Relaciones con otras familias

A causa de la presión ejercida por los Cainitas latinos durante el Octavo Consejo, el Barón y sus Gangrel perdieron poder en el Barrio Latino de la ciudad. Esto enfurece a Thomas, que responsabiliza a los débiles Ventrue de los problemas de Constantinopla. No queriendo que la ciudad caiga en manos de los occidentales, ha sido una pieza clave en la creación de una nueva alianza con los Nosferatu y los Brujah... a los efectos, una nueva Trinidad.

## Inquietudes

Varios Gangrel han informado desde el extranjero de la posibilidad de una Cuarta Cruzada y su paso por Constantinopla. El Barón se toma en serio estos rumores, y ha empezado a alertar a las familias gobernantes para que se preparen. Pero su reacción ha sido más bien tibia. Es más, los Gangrel no tienen ya libertad para perseguir y juzgar a todos los infractores Cainitas, una restricción que, con el aumento del número de vampiros en la ciudad, amenaza el orden.

Temiendo lo peor, el Barón ha pedido a Symeon que convenza a su hermanos para dejar la ciudad o trasladar los fondos de la Biblioteca de lo Olvidado a un lugar seguro. Symeon, confiando en su viejo amigo, apoya la postura de Thomas, pero Gesu se niega a plegarse a sus deseos. Así pues, los Gangrel han comenzado a sacar libros de la ciudad en secreto, contraviniendo las órdenes del santo, pero con la tácita aprobación del Guardián de la Fe.

### Relaciones con los extraños

Los Gangrel de Barón siempre han atraído a los Cainitas con sentido del honor y la bravura. La naturaleza feudal de la familia origina una fuerte sensación de pertenencia, y su misión de proteger a los monjes Cainitas sólo aumenta este sentimiento de comunidad. Los Gangrel procedentes del exterior de la ciudad podrían pertenecer a la familia del Barón y ser llamados a Constantinopla para ayudar a transportar los libros o para establecer contactos con los turcos seleucidas.

Los Cainitas latinos son los principales enemigos del Barón, y los Cainitas podrían verse envueltos en una guerra en las sombras de las dos facciones... o peor todavía, quedar atrapados entre ambas.

## Otros grupos de influencia

### Los latinos

Desde la caída de Roma ante las hordas bárbaras de Odoacro, los Cainitas de Constantinopla han juzgado duramente a sus primos de Occidente. Los bizantinos ven a los latinos —como opuestos a los griegos bizantinos— como niños incivilizados que no conocen su lugar. Los latinos han respondido en consonancia, considerando a los nativos de Constantinopla como majaderos pomposos y egocéntricos. Al trasladarse la marea del comercio mediterráneo de Constantinopla a Venecia y otros puertos latinos, han aumentado las tensiones entre Oriente y Occidente; los orgullosos bizantinos se han ido viendo obligados a recurrir a los venecianos y sus señores Lasombra en busca de apoyo político y económico.

Esta transición de poder ha sido bien aprovechada por Narses, el dux Lasombra de Venecia y antiguo súbdito de la corte bizantina. Ha ayudado a crear enclaves de poder en Constantinopla, libres del control de la Trinidad, consiguiendo que los mortales venecianos dominen el comercio de la ciudad. Ha aprovechado la independencia brindada por el Octavo Consejo para abrir el Barrio Latino a todo tipo de Cainitas, incluyendo incluso a la secta de los dementes Elegidos de Calomena. el Dux Narses planea robar toda la riqueza de Oriente por medio de su chiquillo el Obispo Alfonso.

Por su parte, Alfonso considera su posición como la oportunidad para conseguir algún poder real. Manipula a su sire y sus seguidores para que pongan la ciudad en sus manos. Nadie lo sabe, pero el obispo cuenta con la ayuda de los enigmáticos Inconnu.

## Organización

Los Cainitas latinos de la ciudad no constituyen un todo organizado; forman una serie de enclaves condicionados por los límites de sus territorios. Alfonso se encuentra en el centro de esta laxa jerarquía como obispo del sector veneciano, señor supremo del Barrio Latino y representante de la familia de los Lasombra Narsenos (reconocida a regañadientes por la Trinidad). Gobierna desde un enclave resguardado, manteniendo la mirada en los asuntos de los mercaderes venecianos, que son la base de su poder. Otras ciudades comerciantes italianas tienen también representantes en el distrito, siendo la más prominente la Obispo Gabriella de Génova, pero ninguno tiene tanta autoridad como Alfonso.

Los demás latinos son un grupo heterogéneo... los perdidos, los desesperados, cada uno buscando su propia seguridad. Sólo les une el desprecio y el odio que reciben de los bizantinos, y el ardiente resentimiento que les embarga por ello.

Los únicos acontecimientos de importancia a los que suelen ser invitados todos los Cainitas latinos son los banquetes de sangre de Alfonso. Celebrados en su propiedad del distrito veneciano, estas celebraciones incluyen lujosos atavíos y el ofrecimiento de varios mortales como plato principal. Las pobres víctimas son a veces desechos latinos, pero Alfonso prefiere con mucho el sabor de los griegos que son tan idiotas como para caer en sus garras. Las fiestas comienzan normalmente con un aire de ceremonia y ritual, pero degeneran con rapidez en sangrientas carnicerías. Algunos Cainitas bizantinos aventureros han empezado a asistir a estos banquetes, disfrutando de la liberación de rendirse a sus deseos depredadores.

## Relaciones con otros grupos

La mayoría de los vampiros fuera del Barrio Latino ven a los invasores con disgusto. La independencia otorgada al distrito y los poderes conferidos a los Lasombra Narsenos en el Séptimo y el Octavo Consejos son afrentas específicas para los Brujah Lexor y los Gangrel del Barón. Los Ventrue están también aturullados por el poder que dieron a los latinos. La mayor parte de las demás familias contemplan a los latinos con desprecio o con un odio apenas velado. Sólo los Nosferatu Malaquitas, vinculados a los latinos Nosferatu de San Lázaro, sienten algún respeto por los extranjeros... con la notable excepción de los Lasombra. Los Setitas Hijos de Judas eran la única familia bizantina que estuba verdaderamente como en casa en el barrio, siendo las Sierpes los maestros de la corrupción y depravación que llenaban sus calles. Pero la reciente destrucción de varios esclavos Setitas ha obligado a los Hijos de Judas a abandonar la escena temporalmente. Incluso así, los tentáculos de su influencia se dejan sentir indirectamente.

## Inquietudes

El plan del Obispo Alfonso de liberar el caos en la ciudad permitiendo acceso al Barrio Latino a todo tipo de Carroña parece estar funcionando, aunque los latinos también deben pagar el precio. Los chiquillos del obispo, Juliano y Adriana, han sido destruidos por cazadores de brujas del culto de Calomena; varios seguidores mortales de los Setitas han sido asesinados en el barrio sin el conocimiento ni la autorización de Alfonso, y la Obispo Gabriella de Génova ha desaparecido recientemente. Aunque Alfonso está más que contento de haberse librado de ella, le molesta no saber quién es el responsable de su desaparición. Tampoco derrama lágrimas por la reciente pérdida de los peones Setitas, pero es consciente de que Khay'tall sospecha de él. Alfonso ha empezado a emplear espías mortales entre los mercaderes venecianos para seguir la pista de los Cainitas a su cargo, y sus guardias ghouls han empezado a patrullar las calles por la noche. No hacen cumplir la ley, sino que informan puntualmente al obispo.

## Relaciones con los extraños

El Barrio Latino está abierto y dispuesto a recibir a cualquier recién llegado a la ciudad. Una cuadrilla de Cainitas europeos occidentales podría encontrar fácilmente un hogar entre la miseria y los ricos comerciantes del sector. El Obispo Alfonso hace lo posible por tener vigilados a los recién llegados, pero también les anima a todo comportamiento destructivo dirigido contra los bizantinos, e invita a los extranjeros a sus banquetes de sangre.

Los vampiros griegos se sienten molestos por la afluencia de más "chusma" latina, pero con la inminente amenaza de la Cuarta Cruzada, pueden formarse alianzas entre griegos y latinos.

# La Alianza de los Tres

En el año 1197, pocos pueden predecir el fatal destino que aguarda a Constantinopla; la mayoría cree que la ciudad durará para siempre. Aun así, algunos se han percatado de los malos augurios y se preparan para lo peor, esperando poder capear lo que les reserva el futuro. En los últimos años, miembros de los Brujah Lexor, los Nosferatu de San Lázaro y Malaquitas y los Gangrel del Barón, han establecido una alianza informal. Los miembros de esta joven Trinidad —llamada la Alianza de los Tres— ven el Sueño como una realidad y no como un proyecto inalcanzable. Cada miembro de la Alianza debe algo a las familias de la Trinidad, pero más al Sueño que al Triunvirato creado hace tanto tiempo.

## Organización

LA Alianza de los Tres es informal pero fuerte. Está formada por Natalya, Fra' Raymond, Malaquita y el Barón Thomas Feroux. Aunque no forma parte de ella, el Guardián de la Fe tiene un cierto interés en esta joven unión y le presta todo el apoyo posible.

La Alianza fue creada hace poco más de tres años por Natalya, que veía la creciente confusión de Constantinopla como su mayor debilidad. Propuso al Barón asociarse en secreto, y el Gangrel aceptó sólo después de que Malaquita y Fra' Raymond fuesen también invitados. El 13 de noviembre de 1193, en un tramo en ruinas de las Murallas de Constantino, los Cainitas formaron la Alianza, consagrando su eterno servicio a la ciudad y el Sueño.

## Relaciones con otros grupos

El Barón, Natalya, Fra' Raymond y Malaquita han mantenido su relación en secreto incluso frente a los demás miembros de sus familias. Sólo el Guardián de la Fe conoce la existencia de la Alianza, pero le ha dado al Barón su palabra de guardar silencio. Aunque son conscientes de la necesidad de dar un rodeo a la autoridad del triunvirato, los Cainitas siguen respetando y admirando a las familias, puesto que representan a la verdadera nobleza vampírica.

Recientemente, el Setita Sarrasine ha mostrado interés en las actividades secretas de Natalya, y percibe que la Brujah está metida en algo.

## Inquietudes

Hasta ahora la Alianza se ha dedicado a formar una base de poder estable. Natalya usa sus contactos en la corte imperial para conseguir acceso a los recursos de la ciudad. El Barón ha pedido ayuda a Fra' Raymond para esconder libros en las cisternas de Constantinopla antes de sacarlos de la ciudad. Pero en definitiva, el grupo como tal no ha tomado muchas medidas directas para salvar la ciudad, ignorante de que sólo faltan unos años para la invasión de Constantinopla.

# Los Inconnu

Bajo cada gran ciudad europea, en angostas y apenas iluminadas catacumbas, y en oscuros y lóbregos castillos, descansan aquellos Cainitas a quienes los más jóvenes han dado el nombre de los Inconnu. Desde sus aislados refugios, estos vampiros sueñan en sus desaparecidos días de gloria, en un imperio que se extendía por todo el mundo conocido, pero que ahora yace en la ruina y el recuerdo.

Ancianos como son estos Cainitas, olvidan poco, especialmente cuando creen que han sido ofendidos. Los miembros del Inconnu han esperado durante siglos para devolver el golpe a Miguel, con el que están resentidos por haberle vuelto la espalda a Roma y eclipsado su fabulosa ciudad. En el último siglo, han movido sus peones —tanto dentro como fuera de Constantinopla— con el único propósito de provocarle al patriarca el mismo dolor que sintieron ellos cuando su imperio se derrumbó en torno suyo. A medida que se acerca la Cuarta Cruzada, lo mismo hace la venganza del Inconnu.

## Organización

Actualmente, los Inconnu tienen tres agentes en Constantinopla: el Malkavian Gregorius, el Caesar Magister Ventrue Nicéforo y, el más reciente, el Obispo Alfonso. Cada uno de ellos está cuidadosamente destinado a debilitar la ciudad.

Aunque Gregorius lleva siglos junto a Miguel, enloqueciendo paulatinamente al patriarca, los Inconnu romanos decidieron que era demasiado errático, y que era necesario otro agente. Tras meses de cuidadosas deliberaciones, los romanos escogieron a Nicéforo como su nuevo peón. El Obispo Alfonso, aunque no es un miembro de la secta, tiene también su apoyo, pero probablemente los ancianos le abandonarán frente a las llamas de la Cuarta Cruzada.

## Inquietudes

El plan de los Inconnu es extender la disensión en la ciudad, convirtiéndola en un blanco fácil. Desgraciadamente, la demencia de Gregorius se ha convertido en un grave inconveniente, y el Malkavian se ha vuelto difícil de controlar. La creciente debilidad de la familia Ventrue es también motivo de preocupación, pues las conexiones de Nicéforo con la secta pueden quedar al descubierto, acabando con sus sueños de venganza.

## Relaciones con otros grupos

Los Inconnu no tienen amigos en Constantinopla, sólo herramientas. Cada familia es un "cómplice" potencial. A través de sus agentes, los ancianos maniobran para debilitar a la ciudad y enfrentar a unas facciones con otras. Nicéforo y Alfonso han acordado aumentar las tensiones entre Cainitas latinos y bizantinos, y consideran a los Gangrel del Barón como sus principales enemigos. La pareja espera provocar a los Gangrel para que les ataquen, de forma que el caesar magister pueda tacharlos de renegados. Irónicamente, unos pocos miembros del Inconnu esperan preservar la riqueza de conocimientos almacenada en la Biblioteca de lo Olvidado, y pueden abordar al Tzimisce Guardián de la Fe invitándole a unirse al Inconnu a cambio de sus libros.

# El Círculo del Sueño

El más variado de los cultos vampíricos de Constantinopla es la cábala de "soñadores" que se ha formado en torno al místico Salubri Achmet. Este Caínita —un chiquillo lejano de Saulot, el Antediluviano que fue diablerizado por Tremere— conduce a sus discípulos a un redescubrimiento de la vibrante naturaleza que fue suya durante sus días de vida. El secreto de esta renovación, según Achmet, es una exploración de los sueños y el letargo, estados en los que la Maldición de Caín se levanta al no alimentarse el cuerpo de sangre. El objetivo final del Círculo es la mítica Golconda. Nadie sabe si existe de verdad, pero los cultistas continúan buscándola de todas formas.

Durante muchos siglos, el Salubri Achmet buscó su destino a solas, viajando por todo el imperio y más allá. Pero el asesinato de Saulot a manos de Tremeresupuso un trauma para él, y buscó refugio frente a los oscuros tiempos que se avecinaban. Un conocido de Gesu de siglos atrás, Achmet volvió a Constantinopla en el año 1140, encontrando protección en el monasterio de los Akoimetai. Ayunó allí, intentando alcanzar el siguiente destino de su viaje por medio de las privaciones predicadas por los monjes Tzimisce.

Achmet ha aprendido muchos secretos desde que llegó a Constantinopla, e incluso cuando está en el más profundo sueño su influencia llega a los que buscan iluminación.

El Círculo se reúne en el monasterio para ayunar y meditar junto a su maestro, y para compartir conocimientos. Aunque sus miembros están vinculados por su búsqueda de la iluminación, sus diferentes deseos afectan al culto y amenazan con no dejar sino un legado de cenizas.

## Organización

El Círculo del Sueño no tiene una verdadera estructura o jerarquía. Achmet se mantiene en su centro, y se puede sentir su influencia por todas partes. Pero cuando se encuentra en letargo, su toque espiritual es más suave, y muchos soñadores deben encontrar su propio camino. El culto se reúne al menos una vez al mes, y normalmente sus actividades están dirigidas quien tenga un proyecto o propuesta para sus pares. El soñador más antiguo es el Ravnos Gregorio, que conoció a Achmet mucho antes de su llegada a Constantinopla. El Tzimisce Myca Vykos es quien tiene más poder político. La renegada Tremere Theresa Kymena es quien parece compartir unos lazos más íntimos con Achmet, y ha ganado una posición todavía más alta compartiendo sus artes Taumatúrgicas con

sus compañeros. Por último, el Tzimisce Gesu observa las reuniones, proyectando su inconfundible presencia sobre el Círculo.

## Relaciones con otros grupos

El Círculo del Sueño tiene estrechos lazos con los Tzimisce Obertus y sus aliados, subrayados por la pertenencia de Myca y la protección de Gesu. Otros grupos en la ciudad se muestran menos entusiastas con respecto al Círculo. Los adoradores Toreador de Miguel, en particular, tienden a ver los cultos como herejías. La mayoría de los Ventrue no distingue entre los Soñadores y los Gesudianos que les protegen, pero se sabe que Alexia Theusa ha hecho acto de presencia en las reuniones del Círculo, y su influencia sobre el líder Ventrue Caius asegura a los Soñadores una voz en la corte.

El Círculo está más abierto a latinos y otros extranjeros que a los Cainitas bizantinos. La búsqueda de iluminación por parte de los cultistas implica aprender de otros; los asuntos de posición son considerados irrelevantes. El enviado Tremere Abetorius, no obstante, es visto cómo una amenaza a causa del testimonio de Theresa. Los Elegidos de Calomena también son vistos con preocupación, no sólo a causa de sus actos destructivos, sino porque su nihilismo tiene un peligroso atractivo para los que están en el camino de la Goleonda.

## Inquietudes

Los miembros del Círculo del Sueño son conscientes de los fatales augurios que les rodean. Mientras otros buscan recriminación y venganza, el Círculo tiene visiones de la invasión inminente. Es un momento peligroso para los Soñadores. A medida que Theresa asimila información acerca de su mentor, empieza a entender el atractivo del crimen de diablerie del padre de su clan. Ella y Myca han hablado de buscar caminos más directos al poder. Gregorio parece decidido a abandonar la ciudad, y si aún permanece en ella es sólo por completar sus estudios y cuidar de una protegida mortal. Sólo Achmet parece conformarse con el futuro... tal como hizo Saulot.

# Los Elegidos de Calomena

A medida que el Sueño bizantino se va acercando al final, los Cainitas buscan abrazar cualquier nueva filosofía que les ofrezca cobijo frente a la tormenta. Los que están más desesperados se vuelven hacia los Elegidos de Calomena.

Nacido en los nublados picos de los Balcanes Occidentales, este culto parece derivar libremente de la herejía bogomila que se implantó en esta región montañosa. Los Elegidos creen que Caín era el hijo del

diablo, y que sus hijos son las más viles criaturas sobre la tierra. Se cree que Calomena —la hermana gemela de Caín— está preparándose para volver y destruir a los malignos Cainitas, purificando el mundo para el glorioso espíritu de Dios. Los Sin Clan son el instrumento que ha escogido.

Los Elegidos llegaron a Constantinopla en la década de 1180, guiados por su fundador, el profeta loco Stanislav. Primero encontraron cobijo en el independiente Barrio Latino, y establecieron su culto a partir de allí. Cada Elegido atrajo a una cábala de mortales, inoculándoles con sangre Cainita y mostrándoles los designios de su ama Calomena. De esta forma, los Elegidos han creado un formidable ejército de fanáticos cazadores de brujas.

El Obispo Alfonso, señor del Barrio Latino, se percató demasiado tarde del peligro que representaban los Elegidos, y en el año 1196 pagó su ceguera con la destrucción de sus chiquillos Juliano y Adriana a manos de mortales Calomenos.

## Organización

Los Elegidos están organizados de acuerdo con un sistema de tres capas. En el centro están Stanislav y los otros seis Caitiff que emergieron de los Balcanes en el año 1187. Éstos son los verdaderos hijos de Calomena, impulsados por la creencia de que van a prender las llamas de la Gehena. Stanislav dirige a base de carisma y fanatismo a partes iguales, pero cada Caitiff ha establecido ya su propio culto entre los mortales de la ciudad, y la disensión ha empezado a extenderse entre los miembros del culto.

La segunda capa es la de los mortales que cada Caitiff reúne en torno suyo. Cada Elegido recluta de tres a diez seguidores humanos, instruyéndoles en los dictados de Calomena. Estos mortales suelen convertirse en ghouls, sus Juramentos de Sangre reforzados por el fervor religioso, y ayudan a los Elegidos a ocultarse en Constantinopla.

La última capa es la compuesta por los Cainitas que están lo bastante locos o perdidos como para ser atraídos por el culto. Stanislav tiene un agudo sentido para identificar a los que están hambrientos de un propósito, aunque sea uno tan retorcido como el suyo. Estos cultistas veneran a Stanislav como profeta, y estarían contentos de dar sus no vidas para redimirse a sus ojos. El Ventrue Basilio de Tesalónica fue el primero de estos conversos, pero Stanislav se ha ganado también a los Brujah Theophilus y Dorotheus.

Stanislav celebra sus reuniones en las ruinas del monasterio privado de San Lucas en Arcadio. Aquí se congregan los tres niveles para dedicarse a oscuros y crueles rituales en los que sus despreciables formas físicas son purificadas por medio de heridas autoinfligidas.

## Relaciones con otros grupos

Desde la destrucción de Juliano y Adriana, los Lasombra Narsenos han intentado erradicar el culto de Calomena del Barrio Latino, pero están gravemente entorpecidos por su propia política. El Barrio es un enjambre de Cainitas anónimos y libres, lo que permite a los cultistas evitar la captura.

Las familias de la Trinidad subestiman la amenaza que representan los Elegidos. Los Ventrue no son conscientes de la presencia de los discípulos de Stanislav, mientras que Toreador y Tzimisce están demasiado sumidos en su propia contemplación para percatarse del cáncer que está creciendo entre ellos. Los Brujah de la familia Lexor y los Gangrel del Barón, que tienen un trato más directo con el mundo mortal, perciben la amenaza del culto, pero ni siquiera ellos comprenden el alcance del problema. Sólo los Hijos de Judas son conscientes del verdadero peligro que representan los Calomenos, pero se guardan este conocimiento con secreto placer.

## Inquietudes

Stanislav siente que el momento de la retribución llegará pronto para los Cainitas de Constantinopla. Espera de corazón que su ama Calomena recorra las calles nocturnas, exhalando bolas de fuego en los refugios de sus nietos y sobrinos. En preparación para esa noche, el Caitiff está ocupado en elevar las energías de sus seguidores vampíricos y mortales a un punto álgido: planea enviar a sus adoradores mortales contra los Cainitas en una campaña de caza de brujas y quema de refugios.

El mismo Stanislav, no obstante, está preocupado por los que hasta ahora se han escabullido de su presa. El Toreador Gallasyn le fascina como magnífico ejemplo de lo maligno de la naturaleza Cainita, y está decidido a convertir al vampiro.

# Capítulo Cinco: Los Condenados

Bizancio es probablemente el hogar de más Cainitas que cualquier otra ciudad en la Europa del Medievo Oscuro. Hay cerca de 50 vampiros residiendo en la ciudad de forma más o menos permanente, y los visitantes ocasionales se acercan a la mitad de ese número.

No es sorprendente, por tanto, que Constantinopla se encuentre peligrosamente superpoblada. Incluso más allá del tráfico de esclavos de los Setitas y de los poderosos cultos de sangre de la ciudad, los Cainitas entran en conflicto por los cotos de caza y los dominios. Los miembros más perceptivos de las familias de la Trinidad se preguntan si ha llegado el momento de prohibir la entrada de visitantes e inmigrantes.

Nota: Los aficionados a los juegos del Sistema Narrativo observarán un nuevo apartado para los personajes principales en las descripciones que presentamos a continuación: el destino. Esto describe qué le ocurrirá probablemente a ese personaje determinado con el paso del tiempo, suponiendo que los personajes jugadores no interfieran. Por supuesto, el Narrador no tiene por qué ceñirse obligatoriamente a este destino, aunque algunos personajes (en particular el Tzimisce Myca y el Setita Sarrasine) desempeñan papeles en el continuo "moderno" de Vampiro.

# Assamitas

## Shabah, Enviada de Alamut

**Historia**: Se cree que los Assamitas no Abrazan nunca a mujeres, que consideran impropio afligirlas con la Maldición, pero hay algunas excepciones. La mujer que se convertirá en Shabah fue Abrazada por un Assamita nada tradicional que vio en ella una chispa de grandeza. Miembro de un clan comerciante de las Montañas del Atlas en el norte de África, fue abandonada por su sire, y poco después vista tambaleándose a través del paisaje por su familia, que la creía muerta. Sus parientes huyeron del "shabah" ("fantasma" en árabe), dándole un nuevo nombre.

Furiosa por su destino, Shabah rastreó a su sire a través de las montañas, pasando así su prueba, y fue llevada Alamut para entrenarse. El Viejo mismo autorizó su existencia como un "experimento" y le encargó viajar a Occidente para aprender las costumbres de los demás descendientes de Caín. Durante su viaje, Shabah conoció al Ventrue Belisario, que también se encontraba viajando por aquella época. Los dos se hicieron amigos y con el tiempo amantes, compartiendo un Juramento de Sangre y viajando como un matrimonio vampírico durante gran parte de los siglos IX y X. Pero finalmente Shabah fue vuelta a llamar por su clan, y la maldición de su amor mancillado separó a los amantes.

La familiaridad de Shabah con Occidente y el disfraz que le proporciona su género (se cree que todos los Assamitas son hombres) hicieron de ella la opción perfecta para cometer asesinatos en el mundo europeo. En 1143, mató al emperador bizantino Juan II Comneno, ignorando que era un protegido de Belisario.

Recientemente pidió ser enviada a Constantinopla. Su clan se enfrentaba al desafío de Salah ad-Dín y a los señores Baali y Toreador de Damasco. Shabah argumentó que la corte bizantina sería una útil herramienta contra los enemigos musulmanes y cruzados del clan. Desde su llegada a la ciudad en 1188, ha estado intentando encontrar un terreno en común con los paranoicos y dementes vampiros de la ciudad. También ha tenido que impedir a varios visitantes Assamitas que cazasen a los Cainitas bizantinos por su potente sangre.

La gran alegría de Shabah ha sido reunirse con Belisario, que es ahora un prefecto bizantino. Su amor se ha renovado, pero Shabah se siente culpable por la muerte de Juan II. Helena, una chiquilla de Belisario que presenció el asesinato, ha empezado a chantajear a la Assamita, y le ha dado la orden de eliminar a la Lasombra genovesa Gabriella. Jugando a su propio juego político, Shabah ha secuestrado a Gabriella en lugar de asesinarla, y ambas mujeres están negociando ahora una solución al problema de Helena.

**Imagen**: A menos que esté sólo en compañía de mujeres o de su "marido" Belisario, Shabah lleva siempre un velo negro bordado en oro que le cubre todo el cuerpo, dejando sólo visibles sus brillantes ojos negros. Bajo el velo, Shabah tiene la belleza combinada del depredador y el artista.

**Sugerencias de interpretación**: Eres una asesina silenciosa y una perspicaz diplomática, y sabes sacar gran partido del misterio de tu apariencia. Pero tu corazón clama por Belisario. Temes que vuestro amor se agrie como ocurrió en el pasado, pero de todas formas vuestras almas están atadas.

**Refugio**: Shabah mantiene una sencilla morada cerca de la única mezquita de Constantinopla, semioculta cerca de la Iglesia de Santa Irene.

**Secretos**: Shabah, gracias a las conversaciones con su "invitada" Gabriella, sabe de las reuniones del veneciano Alfonso con el Malkavian Gregorius.

**Influencia**: Shabah es vista con una mezcla de miedo y sorna por los orgullosos y paranoicos Cainitas de Constantinopla. Belisario valora su opinión por encima de todas las demás.

**Destino**: Shabah debe elegir entre su corazón y su clan. Si opta por lo primero será feliz, pero todos sus servicios a Alamut no le servirán de nada. Puede ganarse la inmortal lealtad de Belisario, pero a los ojos de los Assamitas no será ya una asesina, sino un blanco. En cualquier caso, no es probable que sobreviva a la Inquisición y las guerras Anarquistas del siglo XIV.

**Clan**: Assamita.
**Naturaleza**: Superviviente.
**Conducta**: Defensora.
**Generación**: 6ª.
**Abrazo**: 762.
**Edad aparente**: Poco más de 20 años.

**Atributos Físicos**: Fuerza 4, Destreza 7, Resistencia 4.

**Atributos Sociales**: Carisma 3, Manipulación 3, Apariencia 4.

**Atributos Mentales**: Percepción 4, Inteligencia 3, Astucia 6.

**Talentos**: Actuar 3, Alerta 6, Atletismo 5, Empatía 3, Esquivar 6, Intimidación 3, Liderazgo 2, Pelea 7, Subterfugio 4.

**Técnicas**: Armas Cuerpo a Cuerpo 6, Equitación 4, Etiqueta 4, Herbolaria (venenos) 5, Pericias (armas) 5, Sigilo 7, Supervivencia 4, Tiro con Arco 5.

**Conocimientos**: Academicismo 2, Ciencias 2, Investigación 4, Lingüística 4, Medicina 2, Senescal 5.

**Disciplinas**: Auspex 3, Celeridad 6, Extinción 6, Fortaleza 2, Ofuscación 5, Potencia 4, Presencia 3.

**Trasfondos**: Aliados (Belisario) 4, Criados 3.

**Virtudes**: Convicción 3, Instinto 4, Coraje 5.

**Camino**: Camino de la Sangre 6.

**Fuerza de Voluntad**: 8.

# Baali

## María la Negra

**Historia**: La mujer que sería conocida como María la Negra llegó al mundo como la mortal Ma-ri, la hija de un poderoso *lugal*, o jefe de la guardia, en la ciudad de Ebla. Una bella joven en la época en que Mi-ka-il fue Abrazado, Ma-ri se convirtió en una de sus primeras seguidoras y adoradoras, creyendo verdaderamente que era el dios que afirmaba ser.

Ma-ri pasó a convertirse en la más leal discípula de Mi-ka-il. A cambio, él la recompensó con su sangre, preservando su belleza como su ghoul. También le enseñó a leer y escribir los caracteres eblaitas. Ma-ri fue la principal amante de Mi-ka-il durante varias décadas... pero tampoco esto bastó para salvarla.

Cuando los acadios sitiaron Ebla, Mi-ka-il se desvaneció. Atrapada en la ciudad, Ma-ri pasó sus últimos días de vida grabando su historia, conocimientos y recién descubierto odio hacia su falso benefactor sobre tablas de arcilla. Cuando los invasores cruzaron por fin las murallas de Ebla, Ma-ri se abrió las entrañas con la espada de Mi-ka-il, derramando su sangre sobre las tablillas.

Estas tablillas quedaron preservadas para siempre cuando las cocieron las llamas de la ciudad. Se perdieron durante la invasión, pero fueron redescubiertas en las ruinas del hogar de Ma-ri, desenterrado unos tres siglos después. Tras la caída final de la ciudad en el siglo XVIII a.C., las tablillas quedaron dispersas: en manos de refugiados, algunas de ellas llegaron a la ciudad costera de Ugrit, un baluarte Cainita. Uno de los empobrecidos refugiados intentó vendérselas a un escriba que estaba versado en el lenguaje eblaita. El escriba, un servidor mortal de los Baali, reconoció las palabras de Ma-ri como la descripción de un ghoul, y se las llevó a su amo, un sacerdote del clan Baali llamado Anaduk.

Tras profundizar en las investigaciones, Anaduk descubrió que las tablillas contenían algo aparte de los recuerdos de Ma-ri; conservaban también sus emociones. Por medio del Auspex, Anaduk se recreó en el odio y la pasión destructiva capturados en el texto. Podía saborear la vitae de Ma-ri, sentir su presencia, y rápidamente se dio cuenta de que la quería como a ninguna otra cosa. Desesperado por encontrar un medio de devolverla a la vida, buscó al ayuda de su amo demoníaco Anoster, un miembro de la horda de 36 demonios plagados por la enfermedad conocidos como los Decani.

En un intento por recuperar a la mujer muerta hacía tanto tiempo, Anaduk se ofreció como pago a Anoster, vendiéndole lo que le quedaba de su alma. Anoster respondió enviando un súcubo que podía asimilar las tablillas y convertirse en el producto de lo que contenían. Anaduk hizo un negocio desastroso.

Las tablillas estaban lastimosamente incompletas, y Ma-ri fue recreada sólo en parte. Aunque hermosa, era tan negra como las tablillas chamuscadas, estaba llena de recuerdos parciales y dislocados y corrompida por el odio. Mató a Anaduk al despertar y se bebió su sangre, convirtiéndose en Baali con la vitae obtenida. Ma-ri desapareció entonces en la noche y comenzó a buscar las demás tablillas, con la esperanza de recuperar sus recuerdos perdidos.

A lo largo de los siglos, Ma-ri buscó las piezas de su identidad, siguiendo un sexto sentido interior para localizar las tablillas restantes. Tuvo un éxito notable,

y todas fueron recuperadas y asimiladas. María la Negra esgrime ahora la misma espada con la que se suicidó hace miles de años. También ha descubierto el paradero de Miguel, la última pieza de su existencia que debe resolver antes de encontrar la paz.

**Imagen**: María es una joven de 15 años, pero su edad eterna y su infernal naturaleza impiden que sus bellos rasgos sean apreciados. Sus ojos están ribeteados del rojo de las llamas de Ebla; su piel es tan negra como la pez, y, aunque parece estar quemada, su rostro no muestra daño o lesiones. Oculta su siniestro semblante bajo una capucha oscura.

**Sugerencias de interpretación**: Eres paciente a tu manera, pero no con los juegos de mortales o Cainitas; no puedes perder tiempo con esas frivolidades. Tienes una tarea que completar. Constantinopla es un lugar difícil para ti. La presencia de tantos malditos iconos del Dios único te asalta a cada paso. Pero no vas a permitir que esto te detenga, pues la venganza está próxima.

**Refugio**: La Casa de las Lámparas.

**Secretos**: Todo su pasado.

**Influencia**: María ha encontrado un aliado manipulable en Pedro el Humilde, y puede recurrir a la ayuda de Layla Madeer, la maga Nefanda que cuida de la Casa de las Lámparas.

**Destino**: María la Negra consigue el éxito en su objetivo, pero sólo porque Miguel lo permite. Cuando Pedro el Humilde conduce finalmente a María ante Miguel, ella mata a ambos Cainitas y comete diablerie sobre el patriarca. Tras asimilar sus recuerdos, descubre que en realidad Miguel nunca pretendió abandonarla en Ebla, y que si ha conseguido atraparle es sólo porque él lo quiso así. Furiosa por estas revelaciones, siembra la destrucción por la ciudad, matando a todos los vampiros de la progenie de Miguel que puede encontrar. Finalmente, dirige su atención a Anoster, su guardián demoníaco, y empieza a conspirar para derrocarle. En el siglo XVIII, habrá acumulado suficiente poder y aliados infernales para usurpar el puesto de Anoster y convertirse en miembro de los Decani.

**Clan**: Baali.

**Naturaleza**: Superviviente.

**Conducta**: Fanática.

**Generación**: 7ª.

**Abrazo**: Siglo VIII a.C.

**Edad aparente**: 15.

**Atributos Físicos**: Fuerza 6, Destreza 4, Resistencia 6.

**Atributos Sociales**: Carisma 1, Manipulación 4, Apariencia 3.

**Atributos Mentales**: Percepción 5, Inteligencia 6, Astucia 6.

**Talentos**: Actuar 3, Alerta 5, Atletismo 5, Esquivar 4, Fullerías 3, Intimidación 6, Pelea 3, Subterfugio 5.

**Técnicas**: Armas Cuerpo a Cuerpo 4, Equitación 2, Herbolaria 6, Pericias 3, Sigilo 2, Supervivencia 3, Tiro con Arco 4.

**Conocimientos**: Linguística 5, Ocultismo 6, Sabiduría Popular 4.

**Disciplinas**: Celeridad 4, Daimoinon 6, Dominación 3, Fortaleza 2, Ofuscación 4, Potencia 5, Presencia 6, Protean 3.

**Trasfondos**: Aliados 2.

**Virtudes**: Convicción 5, Instinto 5, Coraje 3.

**Camino**: Camino del Diablo 10.

**Fuerza de Voluntad**: 8.

# Brujah

El clan Brujah es respetado en Constantinopla, y todas las familias son conscientes de su deuda con los Celotes. En los últimos tiempos, ha resurgido la largamente contenida ira de los Brujah por la destrucción de Cartago, y los miembros del clan han comenzado a lanzarse contra sus enemigos. Algunas heridas nunca se curan. Varios antiguos Brujah han viajado a Constantinopla —muchos amargados y resentidos, otros vencidos por la melancolía— estableciéndose por toda la ciudad par esperar el final que perciben como algo inminente.

## Natalya Svyatoslav, Autokrator

**Historia**: Natalya nació en el seno de una familia de la nobleza justo antes de que el príncipe ruso Vladimir se convirtiese al Cristianismo. Natalya, beneficiándose del aprecio del príncipe por la educación, fue enviada a estudiar en la Universidad de Constantinopla a temprana edad, y se enamoró de todo cuanto era bizantino. Las diferencias entre su rústica tierra natal y la belleza y opulencia de Constantinopla bastaron para convencer incluso a sus padres de trasladarse a la ciudad.

A medida que Natalya iba creciendo, su amor por el aprendizaje demostró ser insaciable, mostrando un gran potencial como futura administradora. Cuando terminó sus estudios se le ofreció un puesto de magistrada, que aceptó encantada. Aunque no era nada raro que una mujer formase parte de la burocracia imperial, su sexo y su atractivo provocaron de todas formas algunos problemas. Pero esto no hizo sino impulsarla a la grandeza, como en un esfuerzo por demostrar la equivocación de sus detractores.

Natalya ascendió rápidamente en la jerarquía de la administración, y a los 23 años había atraído ya la atención del Autokrator Tribonius. Durante los dos años siguientes el viejo Brujah observó cómo Natalya idea-

ba diversos cambios y adiciones a las leyes y la administración bizantinas. El Autokrator vio en Natalya la pasión que él había tenido antes de la caída de Cartago, y decidió Abrazar a la joven Burócrata.

Natalya aceptó el Abrazo, fascinada por el sueño Brujah de construir una nueva Cartago. Durante las primeras décadas de la no vida de su chiquilla, Tribonius hizo que viajase por todo el mundo conocido, aprendiendo de Brujah notables. En sus viajes, la joven Cainita exploró las ruinas de Cartago y conoció a los árabes que controlaban la región, lo que le dio nuevas vistas y perspectivas. Viajó también por las tierras de Hispania.

La convocatoria de la Primera Cruzada impulsó a Natalya, embargada por la nostalgia, a volver a Constantinopla. Allí descubrió que su amada ciudad había perdido algo de lustre. Pero seguía siendo su hogar, y se unió de nuevo a su familia Brujah como la segunda al mando de Tribonius, asumiendo un papel activo mientras su sire pasaba las noches actualizando el Código de los Legados.

Natalya procuró no enemistarse con los miembros de su clan, pero había una semilla de celos plantada en los corazones de Theophilus y Dorotheus. Con la llegada de la dinastía imperial de los Comneros, Tribonius orquestó una expansión masiva de la burocracia bizantina, eclipsando a veces incluso el radio de acción del Senado Brujah. Esta institución forzó a Tribonius a contenerse o al menos codificar sus cambios, entonces llegó el desastre con los disturbios latinos de 1184.

De haberse atenido el Senado a los cambios de Tribonius, hubiese podido impedir la matanza de los latinos. Dorotheus y Theophilus fueron lentos en reaccionar, negándose a ayudar a Natalya cuando ésta intentó controlar la situación. Tras asentarse el polvo de los tumultos, Tribonius y Epiro (el prefecto doméstico Venrrue) fueron señalados como los culpables y destruidos por no haber evitado la carnicería.

Los años siguientes fueron oscuros para los Brujah Lexor. A Natalya le llevó más de una década reunir y ordenar los centenares de volúmenes y tratados garabateados apresuradamente que conformaban la maquinaria de la burocracia bizantina. Con el tiempo, los Brujah perdieron el control de la mayoría de las instituciones civiles, y Theophilus y Dorotheus demostraron ser unos líderes patéticos.

Con su reciente asunción del poder, Natalya ha conseguido restaurar varios departamentos cruciales. Pero el control Brujah sobre la administración local no es sólido. Mientras intenta restablecer el dominio de su familia, Natalya, percatándose de la apatía de las demás familias Cainitas, ha tomado medidas para controlar a mortales clave en el Palacio Imperial y la Iglesia, está preparándose ara dar pasos decisivos y extremos por la salvación de Constantinopla.

Irónicamente, la maquinaria burocrática de los Lexor podría ser el mayor obstáculo para Natalya. Tribonius y Miguel crearon las instituciones políticas de la ciudad hace mucho tiempo. La única forma de que ella pueda tomar el control y reorganizarlas es atajando la influencia de Miguel en la ciudad... algo que no es probable que ocurra.

**Imagen**: La cara de Natalya tiene una suave belleza, de huesos delicados, piel tersa y pelo rubio. Sus ojos azules, claros como el cristal, chispean intensamente. Prefiere las largas ropas flotantes que resaltan su figura.

**Sugerencias de interpretación**: En muchos aspectos eres la única persona que puede mantener unida a Constantinopla, al menos por ahora. Sus muchas tramas se están soltando y tú sólo puedes contener un número limitado de ellas. Cuáles preserves decidirá el destino de Constantinopla.

**Refugio**: Basílica del Senado.

**Influencia**: Significativa en la esfera mortal, aunque últimamente algunos departamentos del gobierno se están volviendo difíciles de controlar.

**Destino**: Puede que Natalya tenga pronto el destino de Constantinopla en sus manos; todo dependerá de si se ahoga o no en la burocracia local.

**Clan**: Brujah.

**Sire**: Tribonius.

**Naturaleza**: Innovadora.

**Conducta**: Juez.

**Generación**: 7ª.

**Abrazo**: 1002.

**Edad aparente**: Unos 25 años.

**Atributos Físicos**: Fuerza 3, Destreza 3, Resistencia 2.

**Atributos Sociales**: Carisma 4, Manipulación 4, Apariencia 3.

**Atributos Mentales**: Percepción 3, Inteligencia 4, Astucia 5.

**Talentos**: Alerta 2, Empatía 4, Esquivar 1, Liderazgo 4, Pelea 2, Subterfugio 4.

**Técnicas**: Armas Cuerpo a Cuerpo 3, Equitación 3, Etiqueta 4.

**Conocimientos**: Academicismo 4, Burocracia 6, Leyes 6, Lingüística 5, Ocultismo 2, Política 3, Senescal 6.

**Disciplinas**: Auspex 2, celeridad 4, Dominación 3, Potencia 3, Presencia 4.

**Trasfondos**: Aliados (burócratas y magistrados) 4, Contactos 5, Influencia (administración) 4, Posición 3, Recursos 3.

**Virtudes**: Conciencia 4, Autocontrol 4, Coraje 2.

**Camino**: Camino de la Humanidad 7.

**Fuerza de Voluntad**: 7.

# Otros Brujah Notables

## Theophilus y Dorotheus

7ª generación, chiquillos de Tribonius.

**Naturaleza**: Penitente/Autócrata.

**Conducta**: Confabulador.

**Abrazo**: 234.

**Edad aparente**: Ambos hombres aparentan algo menos de 70 años.

Theophilus y Dorotheus fueron antaño grandes eruditos de Constantinopla, pero siempre han palidecido comparados con sus compañeros de clan Tribonius y Natalya. Ambos senadores, resentidos por la posición de esta advenediza, asumieron sus deberes con descuido, dejando caer toda la carga de Constantinopla sobre los hombros de Natalya.

La muerte de Tribonius arrebató a esta pareja la persona que había sido el significado de su existencia.

Desde entonces se han vuelto melancólicos y maniaco-depresivos, viendo señales de la Gehena en todo lo que sucede. Stanislav, el Caitiff Herético, ha tomado recientemente a los dos burócratas bajo su ala, enseñándoles la gloria de Calomena. Encontrando poco placer en sus tareas mundanas, Dorotheus y Theophilus han abrazado su nueva fe con gran fervor, y ayudan al Caitiff todo lo que pueden.

## Nerea de Hispania

10ª generación, chiquilla de Guzmán Bravo.

**Naturaleza**: Penitente.

**Conducta**: Solitaria.

**Abrazo**: 1167.

**Edad aparente**: Poco más de 20 años.

Nerea no busca sino la redención, y por esto ha viajado hasta Constantinopla. Habiendo destruido a su sire y amante en un arranque de furia celosa, huyó de una Caza de Sangre en su ciudad nativa de Barcelona. Desde su llegada a Constantinopla se ha ganado el reconocimiento de los Cainitas latinos, y un cierto renombre por sus agudas observaciones y su naturaleza tranquila y contemplativa. Asiste con frecuencia a los banquetes de sangre del Obispo Alfonso.

Hay una sombre de tristeza sobre Nerea: sabe que los días de Constantinopla están contados, y está esperando que las llamas la envuelvan, con la esperanza de que mediante el sacrificio, su sire le otorgue el perdón. En el fondo, sueña también con encontrar de nuevo el amor verdadero.

# Caitiff

El Barrio Latino alberga a varios Caitiff, cuyo número exacto varía según le época del año. Son despreciados —y temidos— por los Cainitas bizantinos.

## Stanislav, Profeta de Calomena

**Historia**: Stanislav es uno de los Cainitas más peligrosos de Constantinopla, al menos para los demás vampiros, lo sepan ellos o no. El profeta era un seguidor mortal de la herejía bogomila que incluso ahora plaga la Iglesia Ortodoxa. De acuerdo con estos herejes, el mundo es obra de Satán, y —lo que resulta interesante para los estudiosos vampíricos— Caín era el hijo del Diablo. Los bogomilos mantienen también que Caín tuvo una hermana gemela llamada Calomena.

Abrazado por un vampiro anónimo en los Balcanes, Stanislav se dirigió hacia el sur, a Constantinopla, a finales de la década de 1180. Allí reunió a seguidores mortales y no muertos y fue guiado por visiones de

Calomena, que supuestamente reveló a Stanislav que los chiquillos de Caín eran la personificación del mal y debían ser destruidos. Los Caitiff habían sido escogidos por Calomena y puestos entre los no muertos para preparar su regreso y anunciar la inminente llegada del fuego apocalíptico.

El Obispo Alfonso de Venecia, confiando en el caos que provocarían los Elegidos, se mostró encantado de darles cobijo en el Barrio Latino. Bajo su protección, los Elegidos establecieron una base para sus predicaciones y prestamente pasaron a la clandestinidad. Ahora, los Elegidos enseñan a sus fanáticos seguidores que los demoníacos vampiros en su seno deben ser destruidos, e identifican a Hagia Sophia como la principal morada del mal. El culto está organizando un ataque directo contra Miguel y su progenie, aunque todos los Cainitas son objetivos aceptables.

Los incidentes con cazadores de brujas se han sucedido en la ciudad desde la llegada de los Elegidos de Calomena, y ninguna facción Cainita ha quedado indemne. Irónicamente, han sido los Lasombra Narsenos, los que protegieron originalmente a los Caitiff, quienes más han sufrido por sus ataques: el Obispo Alfonso ha perdido a sus dos chiquillos más antiguos, Juliano y Adriana, a manos de cazadores de brujas Calomenos. El obispo no lo sabe, pero las localizaciones de los refugios Lasombra le fueron reveladas a Stanislav cuando estuvo refugiado entre los Nosferatu de San Lázaro. Recientemente, los Lasombra venecianos han declarado la guerra a Stanislav y sus seguidores, pero los Elegidos son justamente famosos por su habilidad para ocultarse entre las masas.

**Imagen**: Vestido con túnicas sencillas y rechazando todo adorno físico, Stanislav es una clásica belleza eslava. Su pelo negro y largo hasta los hombros enmarca una cara redonda de labios llenos y fuerte barbilla. Sus profundos ojos negros suelen relucir con lágrimas de sangre, derramadas al pensar en la maldad que le rodea.

**Sugerencias de interpretación**: Tienes el deber sagrado de convertir a tu causa a los que te rodean, y ningún precio es demasiado alto. Hablas con una sencilla pasión que impregna a tus seguidores y asusta a tus enemigos.

**Refugio**: Monasterio de San Lucas, entre las ruinas de Arcadio.

**Secretos**: Stanislav sabe poco de la sociedad Cainita de Constantinopla, pero suele cruzar su camino con otros profetas heraldos del juicio. Ha pasado algún tiempo con los Nosferatu de San Lázaro, pero rechazaron sus principios.

**Influencia**: Las enseñanzas de Stanislav la enemistad de los señores Cainitas de Constantinopla. La ironía es que también han inspirado al Torcador Gallasyn, que ve sus creencias como una justificación del hedonismo y la violencia.

**Destino**: No faltan muchos años para que llegue el fuego purificador soñado por Stanislav. Sus seguidores, tanto mortales como Caitiff, están más que dispuestos a transformar la mercenaria Cuarta Cruzada en un instrumento de la destrucción de Bizancio. En una ironía final, Stanislav muere en un incendio iniciado por sus propios esbirros.

**Clan**: Caitiff.

**Sire**: Desconocido.

**Naturaleza**: Fanático.

**Conducta**: Fanático.

**Generación**: 11ª.

**Abrazo**: 1132.

**Edad aparente**: Alrededor de 35 años.

**Atributos Físicos**: Fuerza 2, Destreza 3, Resistencia 2.

**Atributos Sociales**: Carisma 5, Manipulación 4, Apariencia 4.

**Atributos Mentales**: Percepción 3, Inteligencia 5, Astucia 4.

**Talentos**: Alerta 2, Empatía 5, Intimidación 3, Liderazgo 5, Subterfugio 5.

**Técnicas**: Sigilo 4, Supervivencia 4.

**Conocimientos**: Lingüística 3, Ocultismo 3, Sabiduría Popular 3, Teología 2.

**Disciplinas**: Auspex 2, Demencia 4, Presencia 4, Quimerismo 4.

**Trasfondos**: Aliados (Elegidos de Calomena) 3, Influencia (cultistas) 3, Rebaño (cultistas) 3.

**Virtudes**: Conciencia 1, Autocontrol 5, Coraje 5.

**Camino**: Camino del Cielo 9.

**Fuerza de Voluntad**: 9.

# Capadocios

## Alexia Thecusa, amante de la Muerte

**Historia**: La historia de la dama Alexia combina amor trágico y esperanza eterna a partes iguales. Nacida a finales del siglo IV a.C. en Atenas, tuvo una vida llena de comodidades y fue criada como una princesa. Pero se enamoró de Andreas, uno de los esclavos de su padre, y durante años mantuvieron su pasión en secreto. Ambos sabían que su amor, no importaba cuán fuerte y puro fuese, era imposible. La idea de vivir separados era insoportable, y acordaron cometer suicidio con la esperanza de reunirse en el más allá.

En la noche de su suicidio se encontraron en un jardín apartado, donde disfrutaron de la cálida noche de verano... la última de sus vidas. Al acercarse el alba, Andreas abrió un vial de veneno, del que tomó un sorbo. Con el veneno todavía en los labios, se inclinó para besar a Alexia, pero en aquel momento su padre, alertado por otro criado, irrumpió en el jardín y se llevó a Alexia de un tirón. Atrapada en los brazos de su padre, la joven contempló impotente la muerte de Andreas. El castigo de Alexia fue severo: se le afeitó la cabeza, y tras empaquetar unos pocos objetos preciosos fue exiliada.

Desolada, intentó suicidarse de nuevo, pero se detuvo al tener una visión de su amante, que le pedía que no lo hiciese. En la visión, Andreas afirmó que volvería, no como un esclavo o un criado, sino como emperador de la ciudad del Oro Cegador. Con nuevas esperanzas, Alexia empezó a viajar por el mundo conocido en busca de esta ciudad fabulosa, aprendiendo en el proceso todo cuanto pudo sobre la muerte.

Sus viajes la llevaron a Egipto y el Lejano Oriente, donde estudió las artes oscuras con cualquiera dispuesto a enseñárselas. Pero todo su conocimiento se reveló inútil; poco a poco, empezó a pensar que nunca encontraría a Andreas. Entonces decidió volver a Atenas y pasar sus últimos días en el jardín donde murió su amado.

En el viaje de vuelta hizo escala en la colonia de Bizancio. Byzar, el vampiro Capadocio fundador de la colonia, descubrió a Alexia: disfrazado como un oráculo, escuchó su historia y quedó impresionado por su conocimiento de la muerte. En su última noche en Bizancio, mientras discutía sobre la muerte con Byzar a orillas del Bósforo, el Capadocio le ofreció el Abrazo, diciéndole que aceptando la inmortalidad podría esperar a su amado hasta el fin de los tiempos. Lo que no le dijo fue que en el breve periodo que habían pasado juntos, se había enamorado de ella, y que esperaba que el Abrazo la hiciese olvidar a su amado muerto y unirse a él.

Para desgracia de Byzar, el Abrazo sólo reforzó el amor de Alexia por Andreas. Ella tuvo una nueva visión: una cruz elevándose de las cenizas de Bizancio; una ciudad de oro que sería construida a orillas del Bósforo. Con el paso del tiempo, llegó a comprender que Byzar y su ciudad debían caer, o su amado no volvería nunca. Así que una noche incapacitó a Byzar y sus seguidores y, usando sus poderes, los dejó en letargo. Entonces empezó a planear la destrucción de Bizancio, que finalmente tuvo lugar el año 196.

Alexia no ha estado nunca lejos de los emperadores de Constantinopla, ejerciendo su influencia sobre sus físicos personales o actuando como tal. Ella espera la vuelta de su amante, y cada vez que un emperador se acerca a la muerte utiliza su influencia para Abrazarle en secreto. Tiene la esperanza de que vincular almas humanas a cuerpos vampíricos incremente las posibilidades de reencarnación de Andreas.

A lo largo del tiempo, algunos han escapado de sus cuidados y se han desvanecido tras la muerte, pero Alexia ha tenido en general un éxito notable. Y así, en el más profundos y recóndito lugar de Constantinopla se encuentra el refugio de Alexia, una cripta en la que los cuerpos de los emperadores y el mismo Byzar yacen en letargo. Allí soportan el mayor temor de un Capadocio: no conocer nunca el descanso de la verdadera muerte.

**Imagen**: Aunque fue Abrazada en sus últimos años, Alexia conserva algo de su antigua belleza. Resaltadas por su mortal palidez, sus delgadas facciones clásicas le dan una apariencia respetable y conservadora, de notable encanto.

**Sugerencias de interpretación**: Exteriormente, eres el epítome del consejero tranquilo y pragmático. Irradias una serenidad que raya en la ensoñación.

Sin embargo, todas las demás preocupaciones son secundarias frente a la vuelta de Andreas. Incluso los pocos amantes que has tenido a lo largo de los años han sido simples sustitutos, y cada vez que te cansas de un compañero lo entierras en tu cripta, donde permanece como tu amante por toda la eternidad.

**Refugio**: Una cripta, construida por Byzar como su refugio, profundamente enterrada bajo la Acrópolis.

**Secretos**: Alexia es la única Cainita que conoce el verdadero destino de los emperadores de Constantinopla. Los Abraza en su lecho de muerte, usando la Vicisitud para sustituir sus cuerpos por otros.

**Influencia**: Menor, pero con sus contactos y aliados en el palacio imperial, podría conseguir gran poder si lo deseara. Caius ha llegado a confiar en el consejo de Alexia.

**Destino**: Alexia encuentra su destino con el resto de su clan cuando los Giovanni hacen su jugada. Byzar y los emperadores en letargo podrían ser los últimos Capadocios supervivientes, suponiendo que Marcus no descubra dónde se encuentra su cripta.

**Clan**: Capadocio.
**Sire**: Byzar.
**Naturaleza**: Cuidadora.
**Conducta**: Solitaria.
**Generación**: 5ª.
**Abrazo**: 308 a.C.
**Edad aparente**: Cerca de 60 años.
**Atributos Físicos**: Fuerza 3, Destreza 3, Resistencia 5.
**Atributos Sociales**: Carisma 3, Manipulación 5, Apariencia 2.
**Atributos Mentales**: Percepción 6, Inteligencia 6, Astucia 4.
**Talentos**: Actuar 2, Alerta 3, Empatía 6, Fullerías 2, Intimidación 4, Subterfugio 6.
**Técnicas**: Etiqueta 3, Herbolaria 7, Música 2, Pericias 3, Sigilo 5, Supervivencia 5, Trato con Animales 3.
**Conocimientos**: Academicismo 6, Investigación 3, Medicina 4, Ocultismo 6, Política 3, Sabiduría Popular 4.
**Disciplinas**: Auspex 6, Dominación 3, Fortaleza 4, Mortis 7, Ofuscación 3, Presencia 4, Vicisitud 2.
**Trasfondos**: Aliado (físicos mortales) 3, Influencia (físico imperial ) 5, Posición 2.
**Virtudes**: Conciencia 2, Autocontrol 3, Coraje 3.
**Camino**: Camino de la Humanidad 5.
**Fuerza de Voluntad**: 8.

# Otros Capadocios Notables

## Marcus Muza Giovanni

7ª generación, chiquillo de Giuseppe Giovanni
**Naturaleza**: Autócrata.
**Conducta**: Bizarro.
**Abrazo**: 1115.
**Edad aparente**: Poco menos de 40 años.

Marcus Muza, joven descendiente de Claudius, fue introducido en el clan por su agudo intelecto y ávida curiosidad. Una vez Abrazado, demostró ser un excepcional erudito, y por encima de todo un excelente historiador (una mezcla peligrosa si se combina con la profundamente arraigada ambición de los Giovanni).

Enviado a Constantinopla para ayudar a los Cainitas latinos a establecer su presencia, Marcus recibió instrucciones adicionales para reunir toda la información posible sobre los antiguos de su clan, especialmente la ubicación de Cappadocius y su progenie. Con este fin, ha pedido rpetidamente a los Tzimisce que le permitan el acceso a la Biblioteca de lo Olvidado, pero sin éxito. Al mismo tiempo, la antipatía entre Alexia y Marcus ha llevado a éste a preparar un plan para ocupar su puesto como cabeza de la "familia" Capadocia, logrando así el acceso a la Biblioteca.

# Gangrel

Los Gangrel, más que cualquier otro clan de Constantinopla, son un grupo muy variado y diverso. Algunos se mantienen típicamente aislados, pero otros han asumido de corazón su papel de protectores, llevando a cabo sus deberes con ambición, determinación y, por encima de todo, orgullo.

## Barón Thomas Feroux

**Historia:** Nacido en el norte de Francia como el hijo único de un noble menor, Thomas fue criado en una relativa comodidad hasta el día en que sus padres murieron atacados por una manada de lobos. A partir de entonces, Thomas quedó a cargo de su amargado

y cínico tío, que no se ocupaba de él; su único escape fue la caza. En realidad, Thomas encontró una extraña comodidad en los oscuros bosques que rodeaban la propiedad de su familia.

Thomas tenía 17 años cuando murió su tío y las tierras de su padre pasaron a sus manos. Pero él no quería nada con aquellos recuerdos, y partió en peregrinación a Tierra Santa. Por el camino, furioso y resentido con el mundo, robó, mintió y embaucó de una posada a la siguiente. En unos pocos meses, Thomas se volvió tan amargado, cínico y, sobre todo, cruel, como su tío.

Fue en una pequeña aldea eslava donde su vida cambió para siempre. Tras pasar la mayor parte del día bebiendo, Thomas llevó a una joven a su habitación. Al negarse ella a entregársele, el furioso Thomas la mató a golpes. La sangre de la chica estaba todavía caliente en sus manos cuando los postigos reventaron y un lobo irrumpió en la estancia. Antes de que Thomas pudiese hacer nada, se había lanzado sobre él, quitándole la vida.

Thomas no lo sabía, pero la verdad tras la muerte de sus padres era mucho más siniestra de lo que nunca hubiera imaginado. Lo que mató a sus padres no fue una manada de lobos, sino un hambriento Gangrel, que Abrazó a la madre de Thomas. La Bestia la había dominado por completo de no haber sido por el amor que sentía hacia su hijo. Thomas se convirtió en su última esperanza para salvar su alma; por la noche entraba sigilosamente en su habitación para contemplarle, yendose antes del alba.

Cuando Thomas dejó su hogar ancestral, su madre le siguió, para ver presa de la alarma y la tristeza las fechorías de su hijo. Con cada mujer a la que violaba, con cada hombre al que robaba, ella sentía a la Bestia arañando su alma. Al fin, la noche en que su hijo mató a la joven, la Bestia tomó el control sobre ella. Mató a Thomas en un sangriento frenesí, pero al ver su cuerpo roto yaciendo bajo ella y su sangre manchando el suelo de madera, la piedad y la lástima llegaron a su corazón. Rabiando contra la Bestia, llevó el cadáver hasta un campo cercano y Abrazó a su hijo, enterrándole profundamente en la blanda tierra. Destrozada por la culpa y la vergüenza, se postró sobre la tumba para aguardar el amanecer, con la esperanza de que su sacrificio significase la salvación de Thomas.

Cuando Thomas despertó y se abrió paso a zarpazos hasta la superficie, lo único que encontró fue el colgante se su madre sobre una pila de cenizas. Inseguro de lo que había ocurrido, confuso y hambriento, regresó a la aldea. Allí se escondió tal y como se lo susurró la Bestia. Finalmente, su hambre se hizo demasiado fuerte: irrumpiendo en la posada, atacó a los alFSanos, saciando sus ansias de sangre caliente. Pero la destrucción fue detenida por la tranquilizadoras palabras de un monjnje.

Theoleon, un monje gesudiano que viajaba de vuelta a Constantinopla, reconoció a Thomas como lo que era. Tras calmarlo, pasó la noche con el joven intentando salvar su alma de la Bestia. A la noche siguiente, Theoleon y Thomas continuaron viaje hacia Constantinopla. Llegar hasta allí les tomó unas pocas semanas, durante las cuales el monje instruyó a Thomas en la gloria de Gesu, comenzando así el largo proceso de enseñarle al Cainita su auténtica naturaleza.

Una vez en Constantinopla, Thomas fue admitido en la orden, y rápidamente entabló amistad con Symeon. El agudo intelecto del normando no tardó en florecer gracias al Tzimisce. Durante los años siguientes, Thomas aprendió Latín, Griego y Árabe, pasando gran parte de su tiempo en la biblioteca. Todos supieron de su veneración por Tzimisce Obertus cuando pidió que se le encomendase la eterna protección de los monjes y la ciudad. Como recompensa, Symeon abordó a los otros Quaesitoris, pidiéndoles permiso para otorgar la condición de familia retoño al Gangrel. Tras el Séptimo Consejo, Thomas recibió su título y se le encargó la tarea de proteger a los Tzimisce Obertus y Constantinopla.

**Imagen**: Thomas no es muy imponente para tratarse de un Gangrel. Es bien proporcionado y de complexión esbelta, y sus ojos felinos traicionan a veces la tristeza que siente. Lo que le da una presencia de mando es la gran cicatriz que recorre su rostro hasta acabar por encima de su ojo derecho. Unas orejas ligeramente peludas brotan entre su cabello rubio dorado, de longitud media. Thomas lleva una cota de malla que muestra su rango.

**Sugerencias de interpretación**: A pesar de todo lo que has aprendido, la Bestia llama noche tras noche; aúlla para que la dejes libre, para recorrer las sombras como tu ama. Sólo tus responsabilidades te permiten mantenerla a raya. Te sumerges en tu deber y en la oración, sacrificándote por los demás y protegiendo a los Tzimisce.

**Refugio**: Ciudadela de Petrion.

**Influencia**: Los Gangrel hacen cumplir el Código entre los vampiros bizantinos. Los latinos que se consideran exentos aprenden que no es así.

**Destino**: Una vez frías las cenizas, nadie recuerda a Thomas y su cruzada para proteger la Biblioteca de lo Olvidado. Al formarse la Camarilla y el Sabbat, Thomas se oculta entre las sombras, convirtiéndose finalmente en miembro del Inconnu y olvidando la implicación de sus nuevos hermanos en la Cuarta Cruzada.

**Clan**: Gangrel.
**Sire**: Marie Feroux.
**Naturaleza**: Superviviente.
**Conducta**: Juez.
**Generación**: 7ª.
**Abrazo**: 1076.
**Edad aparente**: Poco más de 20 años.

**Atributos Físicos**: Fuerza 3, Destreza 5, Resistencia 5.

**Atributos Sociales**: Carisma 5, Manipulación 3, Apariencia 2.

**Atributos Mentales**: Percepción 6, Inteligencia 5, Astucia 4.

**Talentos**: Alerta 4, Esquivar 4, Intimidación 6, Fullerías 3, Liderazgo 5, Pelea 5, Subterfugio 2.

**Técnicas**: Armas Cuerpo a Cuerpo (espada bastarda) 5, Equitación 5, Herbolaria 2, Sigilo 5, Supervivencia 5, Trato con Animales 3.

**Conocimientos**: Academicismo 1, Investigación 4, Lingüística 4, Ocultismo 2, Política 4, Sabiduría Popular 3.

**Disciplinas**: Animalismo 5, Celeridad 2, Dominación 2, Fortaleza 5, Ofuscación 2, Potencia 2, Protean 5, Vicisitud 1.

**Trasfondos**: Contactos (Gangrel) 4, Criados 4, Influencia 3, Posición 2.

**Virtudes**: Conciencia 2, Autocontrol 5, Coraje 5.

**Camino**: Camino de la Caballería 7.

**Fuerza de Voluntad**: 8.

## Otros Gangrel Notables

### Verpus Sauzezh, Caballero Creciente de los Gangrel

8ª generación, chiquillo de Hectorous.

**Naturaleza**: Defensor.

**Conducta**: Superviviente.

**Abrazo**: 1145.

**Edad aparente**: Algo menos de 30 años.

El origen turco de Verpus es inconfundible. Abrazado sin permiso, él y su sire fueron perseguidos por el Barón. Impresionado por la tenacidad de Verpus, Thomas le perdonó la no vida, pero destruyó a Hectorous por la transgresión cometida.

Verpus Sauzezh ha sido un consejero clave para el Barón en sus tratos con los turcos, pero —y esto Thomas no lo sabe— sus lealtades están divididas. Aunque tiene un Juramento de Sangre con el Barón, sus raíces turcas tiran de él, y cualquier día pueden hacer que traicione a su ciudad y su familia.

### Isabel Manara, Ladrona Carroña

12ª generación, sire desconocido

**Naturaleza**: Bellaca.

**Conducta**: Rebelde.

**Abrazo**: 1191.

**Edad aparente**: Primera adolescencia.

El juvenil aspecto de Isabel oculta un agudo intelecto y una cruel naturaleza. Una de los muchos niños latinos que quedaron huérfanos tras los tumultos de 1184, creció en las calles, sobreviviendo gracias a su talento natural como ladrona. Abrazada por una de los Gangrel del Barón durante un frenesí, quedó abandonada a sus propios medios en el Barrio Latino. Desde entonces ha atraído a una pequeña banda de otros así llamados Carroña. Algunos obispos latinos han usado sus servicios a cambio de protección, pero ella lo ignora casi todo acerca de los Cainitas de fuera del Barrio Latino, y cree que la Trinidad es un mito. Thomas ha sabido algo de sus actividades y quiere captarla entre los suyos, pero su resentimiento hacia la autoridad lo hace muy difícil.

# Lasombra

El clan Lasombra está dividido en Constantinopla. La familia Magnus, con orígenes en el albor del Imperio Romano, forma parte del Sueño bizantino. Por el contrario, los rapaces Lasombra Barsenos de Venecia son unos voraces mercaderes que sólo buscan arrebatarle sus riquezas a la ciudad.

## Magnus, Custodio de la Ortodoxia

**Historia**: Cualquier Lasombra que domine las artes de su clan conoce la diferencia entre control y manipulación. Ambas tienen objetivos similares; la segunda, no obstante, emplea medidas más sutiles. A pesar de todos sus años como Lasombra, Magnus de Bizancio sigue teniendo problemas con esta distinción.

Cuando Miguel y sus seguidores llegaron a Bizancio, los Lasombra —bajo la pobre guía de Ectoris— controlaban la ciudad por medio de cultos. Magnus, uno de los chiquillos de Ectoris, vio el Triunvirato de ancianos Cainitas como una oportunidad, no como la amenaza que creía su sire. Mientras Ectoris se esforzaba por conservar su poder, Magnus se volvió contra su creador, clavándole una estaca. Este regalo al Triunvirato, acompañado por una promesa de ayudar a llevar a los distintos cultos hacia el cristianismo, le hizo ganar el liderazgo de una familia retoño.

Habiendo traicionado al resto de la progenie de Ectoris a favor de Miguel, Magnus Abrazó a dos chiquillos para que le sirviesen. No le llevó mucho tiempo al Judas Cainita darse cuenta de que necesitaba controlar algún aspecto concreto de la vida bizantina para justificar su posición en la ciudad. Con los vampiros del clan Tzimisce recogiendo la cosecha de las florecientes órdenes monásticas, Magnus vio su destino en las divisiones eclesiásticas de la Iglesia.

Su plan era sencillo. Magnus sabía que sus hermanos Lasombra que controlaban las iglesias de Roma intentarían extender su influencia a Constantinopla, así que cortó sus entradas a la ciudad para reclamarla

como su dominio propio. Magnus fomentó la separación entre los ya divididos centros de la Iglesia Cristiana, tomando el control de la rama oriental.

De no haber sido por los errores de juicio de Magnus, él y su familia hubiesen podido alcanzar mayores metas. El líder Lasombra cree en lograr sus objetivos por medio de la dominación. Aunque sus métodos funcionan de vez en cuenado, su presa suele hacerse demasiado fuerte, estrangulando sus mismos planes hasta matarlos. Su ultraje ante la muestra de independencia de Maleki, su falta de alumnos prometedores, y la ineptitud mostrada por su chiquillo Pedro el Humilde... todo está relacionado con su estilo de "mano dura".

Dada la locura de Miguel, Magnus pasa la mayor parte de su tiempo intentando ayudar a Petronio a dirigir el Triunvirato. Pero su verdadera ambición es desviar el curso de la ciudad en direcciones incorrectas. En lugar de unificar a las familias, Magnus procura azuzar a unas contra otras. En lugar de buscar ayuda, intenta manejarlo todo por sí mismo. Pero a pesar de todo, Magnus no ve nada equivocado en su forma de actuar; sólo ve la gloria que le esquiva una y otra vez.

**Imagen**: Magnus parece viejo y gastado. Tiene exceso de peso y bolsas de aspecto enfermizo bajo los pequeños ojos, luce barba y bigote moteados que ocultan sus papadas, y se inclina de un lado al otro cuando camina. Siempre se le ve con los ricos ropajes de la Iglesia Ortodoxa.

**Sugerencias de interpretación**: Raramente sientes simpatía hacia otros. Hablas como si se te importunase; prácticamente bufas ante cualquier pregunta que se te haga y das respuestas inadecuadas (que a su vez suscitan más preguntas). Culpa a todos los demás en caso de error y castiga a quienes estén por debajo de ti. El tiempo se agota y tienes poca paciencia para lo que consideras asuntos secundarios.

**Refugio**: Iglesia de Irene.

**Secretos**: Magnus sabe que el Malkavian Gregorius Dimities afecta a Miguel, pero cree que la musa de la interpretación está despertando la divinidad interior del patriarca. es Magnus quien lleva a Gregorius a través de la Guardia Scholai para ver a Miguel mientras éste descansa.

**Influencia**: Casi todas las influencias de Magnus pertenecen a la rama eclesiástica de la Iglesia Ortodoxa. Cualquier control que parezca ejercer sobre el culto a Miguel es superficial. La autoridad real sobre los cultos está en manos de Sara.

**Destino**: Magnus encuentra un irónico destino. En vísperas de la Cuarta Cruzada, Sara la Casta le clava una estaca mientras da un último paseo por la Acrópolis, y se lo entrega a los Lasombra Narsenos. Su Muerte Definitiva se prolonga durante los ocho días que tarda la ciudad en quemarse.

**Clan**: Lasombra.

**Sire**: Ectoris.

**Naturaleza**: Fanático.

**Conducta**: Tirano.

**Generación**: 8ª.

**Abrazo**: 76.

**Edad aparente**: Poco más de 40 años.

**Atributos Físicos**: Fuerza 4, Destreza 3, Resistencia 5.

**Atributos Sociales**: Carisma 2, Manipulación 3, Apariencia 2.

**Atributos Mentales**: Percepción 4, Inteligencia 5, Astucia 2.

**Talentos**: Actuar 5, Alerta 3, Esquivar 2, Intimidación 4, Liderazgo 1, Subterfugio 2.

**Técnicas**: Armas Cuerpo a Cuerpo 2, Equitación 4, Etiqueta 4, Herbolaria 3, Tiro con Arco 2.

**Conocimientos**: Academicismo 4, Lingüística 3, Ocultismo 4, Política 5, Senescal 3, Teología 4.

**Disciplinas**: Auspex 2, Celeridad 1, Dominación 5, Obtenebración 3, Potencia 2, Presencia 4.

**Trasfondos**: Aliados 1, Contactos 3, Criados 5, Influencia 5, Posición 5, Rebaño 4, Recursos 5.

**Virtudes**: Conciencia 1, Autocontrol 2, Coraje 3.

**Camino**: Camino de la Humanidad 2.

**Fuerza de Voluntad**: 6.

## Obispo Alfonso de Venecia

**Historia**: Señor supremo del Barrio Latino, Alfonso es uno de los mayores enemigos de Constantinopla. Siguiendo las órdenes de su sire Narses de Venecia, se esfuerza por hundir Nueva Roma. Un ambiguo mercader en vida, Alfonso atrajo la atención de Narses al organizar la conveniente desaparición de un rival llamado Leonardo, que estaba entorpeciendo la cesión de lucrativos derechos de comercio con la Sicilia normanda. Narses observó al mercader y le Abrazó cuando los normandos amenazaban el paso de venecianos por el Egeo. Aunque Alfonso pasó años como sacerdote Lasombra en Constantinopla, sólo fue nombrado obispo después de que los enviados Narsenos fuesen asesinados en 1185.

Narses ha encomendado a Alfonso la misión de hacerse con la riquezas bizantinas para Venecia, ignorando que el nuevo obispo tiene sus propios planes. Alfonso ha estado en contacto con miembros de la oscura secta romana conocida como los Inconhu, cuyos miembros están resentidos con el Sueño bizantino: fueron ellos los que organizaron los tumultos de 1185 para poner a Alfonso en el poder como un instrumento de venganza. El obispo planea utilizar al Inconnu para establecer su propia base de poder en la ciudad, apartada del dominio de su amargado sire.

Para acabar con el control de la Trinidad sobre Constantinopla, Alfonso ha abierto el Barrio Latino a una amplia variedad de elementos, conocidos colecti-

vamente como Carroña. No obstante, ha pagado su precio: cazadores de brujas de los Elegidos de Calomena han destruido a sus chiquillos favoritos, Juliano y Adriana, que actuaban como sus sacerdotes principales. Pero su tristeza es sólo superficial; el autodominio de Alfonso, tan apreciado por los Lasombra, disminuye un poco más cada noche. Su Bestia es atraída por el caos que crece en la ciudad, y los banquetes de sangre que celebra para sus aliados toman la forma de refinadas orgías.

**Imagen**: Alfonso lleva siempre las más finas ropas y túnicas, evocando la riqueza y sofisticación de Venecia mientras intenta competir con la grandeza de sus enemigos. Sólo su fugaz sonrisa —que aparece en momentos de gran tensión y desorden— señala lo rapaz de su alma.

**Sugerencias de interpretación**: Debes interpretar el digno papel que exige tu posición oficial, pero el verdadero placer viene de la Bestia. Eres un anfitrión consumado, y tus banquetes de sangre se están haciendo célebres incluso entre los Cainitas griegos.

**Refugio**: Alfonso descansa en una lujosa residencia en el enclave protegido cerca de la Puerta de San Juan en Cornibus. Ghouls y aliados le guardan y proporcionan víctimas indefensas para su hambre insaciable. Sus fiestas tienen lugar en una serie de salones de baile. Duerme en una bóveda oculta bajo ellos.

**Secretos**: Alfonso es consciente de muchas de las cosas que transpiran en el Barrio Latino. Sólo los Elegidos de Calomena se le ocultan, a pesar de sus instrucciones para que sean encontrados y destruidos. Su conocimiento de los sectores griegos de la ciudad es limitado, aunque su alianza con Gregorius, el agente del Inconnu, le ha dado una buena perspectiva de la locura de Miguel.

**Influencia**: Respaldado por la más acaudalada ciudad-estado Lasombra, el oculto poder del Inconnu y el Octavo Consejo, el control de Alfonso sobre el Barrio Latino es seguro. Los miembros de la Trinidad le odian, pero la posición de su sire le da influencia incluso entre sus oponentes.

**Destino**: Alfonso adquiere verdadero poder al gobernar el reino Latino de Constantinopla, que nace tras la Cuarta Cruzada. Pero el apoyo del Inconnu demuestra ser efímero, al percatarse los miembros de la secta del crimen cometido al destruir el Sueño de Nueva Roma. Abandonado, Alfonso se enfrenta a la ira de su sire y los griegos resurgentes en Nicea.

**Clan**: Lasombra.
**Sire**: Narses.
**Naturaleza**: Tirano.
**Conducta**: Superviviente.
**Generación**: 7ª.
**Abrazo**: 895.
**Edad aparente**: Unos 45 años.
**Atributos Físicos**: Fuerza 2, Destreza 2, Resistencia 4.

**Atributos Sociales**: Carisma 3, Manipulación 5, Apariencia 2.
**Atributos Mentales**: Percepción 4, Inteligencia 4, Astucia 3.
**Talentos**: Actuar 4, Alerta 2, Empatía 3, Fullerías 4, Intimidación 4, Liderazgo 5, Subterfugio 5.
**Técnicas**: Equitación 4, Etiqueta 4, Música 2, Sigilo 2, Supervivencia 2.
**Conocimientos**: Academicismo 3, Investigación 2, Leyes 4, Lingüística 4, Ocultismo 3, Política 5.
**Disciplinas**: Auspex 3, Dominación 5, Obtenebración 4, Potencia 2, Presencia 5.
**Trasfondos**: Aliados (Narses) 5, Contactos (Inconnu) 5, Criados (comerciantes) 4, Influencia (en Venecia) 3, Recursos 5.
**Virtudes**: Conciencia 1, Autocontrol 3, Coraje 3.
**Camino**: Camino de la Humanidad 3.
**Fuerza de Voluntad**: 8.

## Otros Lasombra Notables

### Sara la Casta

9ª generación, chiquilla de Magnus.
**Naturaleza**: Rebelde.
**Conducta**: Superviviente.
**Abrazo**: 402.
**Edad aparente**: Unos 19 años.

Sara, una monja, fue Abrazada por Magnus, que necesitaba seguidores brillantes y leales. Pero 600 años de existencia alteran las lealtades. Este cambio, no obstante, no tuvo lugar hasta que Sara no recibió la orden de guiar a los mortales al culto a Miguel. Al principio, sucumbió a los delirios angélicos de Miguel, pero después pareció recuperar sus facultades.

Ella lo ignora, pero Miguel está utilizándola para reemplazar a Magnus como líder de la familia Lasombra. Sara ha de ocasionar la muerte de su sire (aunque aún no lo sabe), cerrando el círculo de la existencia de Magnus (el hijo pródigo, que se convierte en el padre traicionando a su sire, cae víctima de su propio pecado).

Sara, creyendo haberse alejado de la locura de Miguel, se percata de que todo en torno a ella se está viniendo abajo. Resulta obvio que Magnus es incapaz de mantener el control, Miguel no está en posición de ayudar a nadie, su hermano Pedro el Humilde es tan inepto como su padre Cainita, y las demás familias están atrapadas en sus propios conflictos. Disgustado por la forma en que los demás vampiros quedan fácilmente atrapados en sus propios dilemas, Sara se ha vuelto hacia los Lasombra Narsenos. Aunque conserva su posición como líder del culto y confidente de Magnus, ahora espía para sus hermanos latinos.

### Pedro el Humilde

9ª generación, chiquillo de Magnus.
**Naturaleza**: Niño.
**Conducta**: Autócrata.
**Abrazo**: 407.
**Edad aparente**: Algo menos de 40 años.

Nunca seguro de a dónde pertenecía, Pedro pasó la mayor parte de su vida mortal yendo de una vocación religiosa a otra. Magnus tomó equivocadamente las acciones de Pedro como las de alguien bien versado en diversos campos, y le Abrazó basándose en tal idea. Desde entonces, Pedro ha demostrado ser una gran decepción.

Fallando constantemente en sus tareas o sin llegar nunca a completarlas porque Magnus se impacienta o interviene, Pedro no se está adaptando bien a su recién descubierto poder. En unas cuantas ocasiones, Magnus ha intentado alejarle de la familia adoctrinando a nuevos miembros, pero siempre ocurre algo que desbarata sus planes.

Recientemente, Pedro ha caído víctima de la locura de Miguel, y busca enfrentar al patriarca con un adversario digno de su ascensión. Pedro conoce a la Baali María la Negra y espera el momento de poder llevarla ante Miguel.

### Obispo Gabriella de Génova

8ª generación, chiquilla de Isabelle.
**Naturaleza**: Bellaca.
**Conducta**: Autócrata.
**Abrazo**: 936.
**Edad aparente**: Unos 28 años.

La única vampira latina que sobrevivió a la matanza de 1185, Gabriella no cuenta con la confianza de sus pares. Ella, a su vez, tampoco confía mucho en Alfonso de Venecia, que se encuentra por encima suyo por gracia del Octavo Consejo. Ambiciosa y resuelta como muchos de su clan, Gabriella ve a Constantinopla como un recurso rico pero fracturado. Opina que su clan debería estar colaborando en la reconstrucción de la ciudad en lugar de robarle su riqueza. Una Bizancio de nuevo pujante —con aliados genoveses, por supuesto— sería una fuente de infinita riqueza. Gabriella ha intentado entablar buenas relaciones con los Cainitas bizantinos, llegando a intimar con el Tzimisce Symeon, que les dio cobijo a ella y a su favorita mortal Lillian durante la matanza de latinos. Pero la muerte de Lillian a manos de Gesu, el hermano de Symeon, asestó un duro golpe a la alianza.

Gabriella se encuentra ahora en una situación muy comprometida. La Assamita Shabah, actuando a las órdenes de Helena la Armenia, la ha secuestrado. Retenida en el refugio de la Sarracena, está haciendo todo lo posible por aprovechar la extraña reluctancia de Shabah a acabar con ella. También ha proporcionado información sobre Alfonso, con la esperanza de recuperar su libertad y a la vez dar fin a la miserable existencia del veneciano.

## Malkavian

Exceptuando algunas apariciones ocasionales a lo largo de los siglos, los chiquillos de Malkav han evitado tradicionalmente la ciudad de Constantinopla. Cuando la visitaban, pocos permanecían mucho tiempo: se demoraban el tiempo justo para observar las idas y venidas y después desaparecían. Circulan leyendas de que los visitantes Malkavian

buscaban algo —una reliquia del pasado— pero nadie ha sido capaz de confirmar estos rumores.

Todo cambió hace 50 años. Sin razón aparente, la población Malkavian de Constantinopla empezó a aumentar. Establecidos en el mísero y sin ley Barrio Latino, los Malkavian frecuentan astrosos locales y actúan como actores y charlatanes. También roban a los ingenuos mortales nada algo más que sus monedas. Otros vagan por las calles como penitentes flagelantes, sus torturados gritos reverberando por toda la ciudad cuando comparten sus visiones de fatalidad y locura con quienes se cruzan en su camino.

Nadie lo sabe, pero el Malkavian Gregorius Dimities, Musa de la Interpretación, está aprovechando el súbito influjo de su clan para crear el desorden. Su objetivo es cambiar el Sueño de Miguel, de Cielo a Infierno sobre la Tierra.

## Gregorius Dimities, Musa de la Interpretación

**Historia**: El pasado de Gregorius Dimities es, en el mejor de los casos, un vago recuerdo que le hechiza. Voces, sentimientos y visiones de lugares que nunca ha visitado le atormentan mientras duerme. El único solaz que ha encontrado es el de escribir acerca de sus sueños. Para él, sus obras son los gritos torturados de su frágil psique; para los demás son maravillosas tragedias.

La verdad es que Gregorius fue Abrazado por un Inconnu a finales del siglo V, durante la caída de Roma. Tras recibir el Abrazo, escapó de su sire y vagó por las oscuras calles de la Ciudad Eterna. Entre los torcidos y laberínticos senderos, la cordura de Gregorius se fue resquebrajando hasta romperse.

En pleno frenesí, se introdujo por casualidad en las vastas catacumbas subterráneas de Roma, llegando finalmente hasta una capilla secreta que había servido antaño como el santuario de Miguel. Allí, el joven Malkavian sintió la presencia del patriarca... su poder y ambición. Pasó varias horas examinando los delicados mosaicos de las paredes, hasta comprender su diseño. Durante un fugaz momento, el mundo de Gregorius volvió a estar unido y completo; comprendió la naturaleza de Dios, y conoció la completa y absoluta paz. Pero entonces el momento pasó, dejando al Malkavian obsesionado. Miguel le había mostrado la paz, atormentándole el hecho de que nunca volvería a conocerla.

El sire de Gregorius le descubrió de nuevo, y durante los años siguientes se dedicó a cuidar de la psique única de su chiquillo. Por supuesto, Gregorius no llegó nunca a recuperarse de lo sucedido, pero sí a apreciar su demencia. El odio que sentía hacia Miguel le inspiraba.

Cuando oyó hablar de la ciudad de Constantinopla, Gregorius rogó que se le permitiese viajar hasta allí para poder vengarse por fin de Miguel el Patriarca. Su sire y los demás miembros del Inconnu accedieron, con la esperanza de que Gregorius fuese la herramienta para devolverle el golpe al patriarca. una vez en Constantinopla, demostró ante Miguel su talento para la tragedia. El patriarca quedó fascinado por la obra de Gregorius.

Desde aquella noche, Gregorius ha envuelto a Miguel en una red de locura. Espera alterar las percepciones y perspectivas del Matusalén hasta que la ciudad y el Sueño estén tan fragmentado y arruinados como su propia cordura.

**Imagen**: Gregorius parece frágil y enfermizo; sus miembros son delgados como huesos y sus ojos están teñidos de tristeza. Su ralo pelo gris rodea su cabeza como una corona, dándole un desafiante aspecto romano. Al contrario que otras musas, le encanta realzar su delicada estructura con la ropa más ostentosa, usando a veces su vestuario para exhibir activamente la locura que sufre.

**Sugerencias de interpretación**: Tu odio a Miguel está por encima de todo, pero a veces sientes que has olvidado por qué le odias tanto. La verdad es que tampoco importa mucho: al final los dos seréis cenizas.

**Refugio**: Varía.

**Secretos**: Gregorius Dimities sabe que los Inconnu de Roma odian la ciudad por haber superado su obra maestra, y está más que contento de ayudarles en la destrucción de Constantinopla. También es el responsable de las bandas errantes de flagelantes Malkavian que aterrorizan a la ciudad, y tiene influencia sobre ellos.

**Influencia**: Gregorius tiene toda la atención de Miguel, y le encanta hacer que el Toreador cometa estupideces, reforzando sus delirios. También aconseja al Lasombra Narseno Alfonso, que ha establecido una alianza con los Inconnu.

**Destino**: Gregorius perece tras la Cuarta Cruzada a manos de los Inconnu, cuando intenta expiar el haberles servido.

**Clan**: Malkavian.

**Sire**: Demtius.

**Naturaleza**: Monstruo.

**Conducta**: Celebrante.

**Generación**: 6ª.

**Abrazo**: 367.

**Edad aparente**: Poco menos de 50 años.

**Atributos Físicos**: Fuerza 2, Destreza 4, Resistencia 5.

**Atributos Sociales**: Carisma 5, Manipulación 6, Apariencia 5.

**Atributos Mentales**: Percepción 5, Inteligencia 5, Astucia 5.

**Talentos**: Actuar 5, Alerta 4, Empatía 5, Esquivar 2, Expresión Artística 5, Fullerías 3, Intimidación 5, Pelea 3, Subterfugio 4.

**Técnicas**: Etiqueta 5, Herbolaria 3, Música 4, Pericias 3, Sigilo 3.

**Conocimientos**: Academicismo 3, Investigación 3, Lingüística 4, Ocultismo 4, Política 4.

**Disciplinas**: Auspex 4, Demencia 6, Dominación 5, Presencia 3, Ofuscación 5.

**Trasfondos**: Aliados (Inconnu) 2, Criados (otros Malkavian) 3, Posición 5, Rebaño 2, Recursos 2.

**Virtudes**: Convicción 5, Instinto 3, Coraje 5.

**Camino**: Camino de Tifón (equivalente) 6.

**Fuerza de Voluntad**: 7.

# Nosferatu

Aunque la mayoría lo ignora, el clan Nosferatu es el mayor y más poderoso de Constantinopla. No obstante, dado que muchos de estos vampiros se encuentran en la ciudad de forma clandestina, el clan no puede manifestar su fuerza abiertamente.

Los Nosferatu están divididos en dos grupos aliados, la familia Malaquita y la Orden de San Lázaro. El primer grupo, con sólo tres miembros, tiene rango de familia oficial; el segundo está obligado a permanecer oculto. Lo que les falta a los Nosferatu en reconocimiento político, lo tienen en número, por no mencionar a los agentes y peones mortales.

## Malaquita, la Roca de Constantinopla

**Historia**: Malaquita es el nombre escogido para Maleki, un antiguo prelado de la Iglesia Ortodoxa de Bizancio. Como uno de los miembros con más talento del orden eclesiástico, Maleki se comprometió mediante un Juramento de Sangre con el mismo Magnus, y le fue prometido un lugar en la trinidad de esta familia Lasombra, sustituyendo a Pedro el Humilde. Desgraciadamente, Maleki cometió el grave error de contradecir de forma pública a su protector, lo que no podía quedar impune.

Durante la controversia iconoclasta del siglo VIII, las órdenes monásticas fueron desarticuladas, y sus miembros ridiculizados por apoyar la veneración de iconos. Ignorante de las maquinaciones entre bastidores, Maleki, aunque firme partidario de la Iconoclastia, consideró que el duro trato a los monjes no era más que un intento de usurpar su posición financiera en la Iglesia. Habló en contra de ese tratamiento, dañando la posición de Magnus con respecto a las demás familias: "Si Magnus no puede controlar a su aprendiz", se preguntaron, "¿cómo va a dirigir una familia?".

La represalia del Lasombra fue rápida, no matando a Maleki (pues entonces no hubiese aprendido ninguna lección), sino haciendo que le Abrazase un Nosferatu llamado Vasili el Perro Penitente. Ultrajado por este acto, Miguel tomó a Maleki bajo su ala, intentando reparar el daño psicológico provocado por la traición de Magnus. Maleki, rebautizado como Malaquita, recibió rango de familia retoño y el derecho a Abrazar a otros dos. Desde entonces, los Nosferatu y los Lasombra Magnus han tratado de forma indirecta siempre que les ha sido posible.

Al contrario que muchos de sus hermanos, a Malaquita no le avergüenza mostrar su rostro a la luz. Piensa que ocupa una posición importante y que debe actuar de forma apropiada. Otra cosa sería admitir su derrota ante Magnus, y lo que es más importante, ante Miguel.

**Imagen**: La seca y muerta piel de Malaquita se tensa sobre sus huesos, agrietándose y abriéndose cuando el Nosferatu se mueve o cambia de expresión. No tiene cabello, ni siquiera cejas, y su nariz es delgada como un cuchillo. Pero las cicatrices del Abrazo de Malaquita se desvanecen comparadas con su porte. A pesar de un cierto rictus, es alto, noble, esbelto y digno. Nunca evita el contacto visual y mira a la gente con significativa intensidad.

**Sugerencias de interpretación**: Sabes quién y qué eres, y por qué estás aquí. Disfrutas haciendo que la gente se sienta incómoda, pero no dejas que olviden que eres un hombre... un hombre de honor, distinción, justicia y acción deliberada. Hay un propósito para todo lo que haces.

**Refugio**: Palacio de Daphne.

**Secretos**: Malaquita es uno de los líderes Cainitas que intentan salvar la ciudad. Es el instigador de la alianza con las familias Lexor y del Barón, y con los Nosferatu de San Lázaro. Sabe que los libros están siendo evacuados de la ciudad, y que la oscuridad espera a Constantinopla si nadie actúa para evitarla.

**Influencia**: Malaquita tiene influencia sobre los mercaderes de la Avenida y los clientes de los Baños de Arcadio; es en estos lugares donde surgen los cotilleos más interesantes. El Nosferatu es conocido y respetado por la mayor parte de las familias Cainitas. Su aliado Ventrue Belisario le ha pedido incluso que tome de Petronio las riendas de la familia Micaelita y dirija la ciudad.

**Destino**: En el último año de la ciudad, Miguel anticipa la inminente caída y, en un momento final de lucidez, Domina al Nosferatu para que huya. Aunque los nombres de los Malaquitas y los Nosferatu de San Lázaro acaban desvaneciéndose, su legado se extiende entre sus hermanos y unifica el clan. El propio Malaquita desaparece, pero hay rumores de que se encuentra en Damasco, cazando Baali.

**Clan**: Nosferatu.

**Sire**: Vasili.

**Naturaleza**: Defensor.

**Conducta**: Juez.

**Generación**: 7ª.

**Abrazo**: 842.

**Edad aparente**: Poco más de 20 años.

**Atributos Físicos**: Fuerza 3, Destreza 5, Resistencia 6.

**Atributos Sociales**: Carisma 4, Manipulación 2, Apariencia 0.

**Atributos Mentales**: Percepción 6, Inteligencia 5, Astucia 4.

**Talentos**: Alerta 4, Empatía 5, Esquivar 3, Intimidación 2, Liderazgo 2, Subterfugio 3.

**Técnicas**: Armas Cuerpo a Cuerpo 3, Etiqueta 3, Música 2, Pericias 2, Sigilo 4, Supervivencia 3, Trato con Animales 1.

**Conocimientos**: Academicismo 4, Leyes 2, Lingüística 4, Ocultismo 4, Política 3.

**Disciplinas**: Animalismo 1, Auspex 1, Celeridad 2, Fortaleza 2, Ofuscación 4, Potencia 4, Presencia 1, Protean 2.

**Trasfondos**: Aliados 2, Contactos 4, Posición 4, Rebaño 1, Recursos 2.

**Virtudes**: Conciencia 3, Autocontrol 4, Coraje 3.

**Camino**: Camino de la Caballería 7.

**Fuerza de Voluntad**: 8

## Otros Nosferatu Notables

### Fra' Raymond, Caballero Leproso de San Lázaro

8ª generación, chiquillo de Fra' Gerard.

**Naturaleza**: Defensor.

**Conducta**: Cuidador.

**Abrazo**: 1158.

**Edad aparente**: Algo más de 60 años.

Como el segundo Hospitalario en vestir el manto de maestre de la Orden de San Lázaro, Fra' Raymond aceptó su condición de leproso, consciente también de los Nosferatu que vivían en los lazaretos. Aceptó el Abrazo sin vacilar: la tentación de ayudar a otros desde más allá de los confines de la muerte era demasiado fuerte para resistirla. Ahora usa sus facultades para curar el espíritu de Constantinopla.

Fra' Raymond ha descubierto un espíritu gemelo en Malaquita. Al contrario que muchos de sus hermanos penitentes, percibe una nobleza en él que podría inspirar a otros Nosferatu a llevar la cabeza alta. Puede que Constantinopla tenga el potencial para rejuvenecer al clan. El tiempo y las circunstancias lo dirán.

## Los Tres

7ª generación, chiquillos de Malaquita.
**Naturaleza**: Solitarios.
**Conducta**: Supervivientes.
**Abrazo**: 1096.
**Edad aparente**: Final de la infancia.

Es muy poco lo que se sabe de Los Tres, aparte de que son trillizos y fueron Abrazados por un Nosferatu. Idénticos hasta en sus deformidades, no hay nada que los distinga, ni siquiera sus voces.

Los Tres, descubiertos cuando vagaban amnésicos por la ciudad de Acre, fueron erróneamente tomados por leprosos y conducidos a la Enfermería de San Juan, donde los Nosferatu les reconocieron como lo que eran. Cada uno de ellos tenía la facultad de recibir visiones y ver lo que los otros dos estaban haciendo, fueron ellos quienes tuvieron los sueños acerca de la "ciudad de la esperanza" que guiaron a Fra' Raymond a Constantinopla. Los Tres llevan ya cerca de una década con el clan, bajo la tutela del propio Fra' Raymond.

Nadie lo sabe excepto Miguel y Malaquita, pero los Tres eran parte del séquito de Pedro el Ermitaño cuando éste pasó por Constantinopla en su viaje hacia Tierra Santa en 1096. Espiando en el campamento, Malaquita descubrió a los niños e informó a Miguel sobre ellos. Éste le dijo que los Abrazase sin ser visto y los dejase en letargo. Los trillizos, resguardados en la Cisterna de la Basílica, compartieron el Sueño de Miguel, empezando a ver Constantinopla como el Cielo. Se convirtieron en los querubines de Miguel.

Cuando llegó el momento de que "despertasen", fueron introducidos en Acre, organizándose todo de forma que se les llevase a la Enfermería de San Juan, donde Miguel sabía que los Nosferatu tenían su refugio. El patriarca creía que, puesto que Constantinopla iba a convertirse en el Cielo sobre la Tierra, los débiles y desheredados debían tener un lugar en el nuevo reino. Consideró a los Tres como sus pastores, que guiarían a los Nosferatu de Acre hasta Constantinopla, y que presentarían a Malaquita —una figura con la que soñaban constantemente— y a Fra' Raymond.

A causa de su vínculo mental compartido, uno de los Tres está siempre con Fra' Raymond, otro permanece escondido junto a Malaquita, y el tercero vigila las cisternas y cloacas. De esta forma, los dos líderes Nosferatu saben dónde se encuentra el otro y pueden comunicarse a través de los niños.

# Ravnos

Sólo un Ravnos tiene cierto rango en Constantinopla: Gregorio el Creador de Maravillas, miembro por adopción de la familia de los Ventrue Antoninos. Otros vampiros de este clan acuden a la ciudad de forma irregular para vender sus mercancías o realizar trucos para el "ajuste espiritual" de los pomposos Cainitas bizantinos.

## Gregorio el Creador de Maravillas

**Historia**: En el año 625, Gregorio Lakeritos era uno de los monjes Akoimetai enviados a Alejandría para copiar importantes fondos de la Gran Biblioteca de la ciudad. Un creyente en la búsqueda Tzimisce de iluminación más allá del plano físico, estaba atraído por los tomos más místicos y esotéricos. De entre los incontables volúmenes, Gregorio desenterró un manuscrito llamado "El Libro de la Quinta Esencia", descubriendo que se trataba de la traducción griega —de Aristóteles, nada menos— de un antiguo texto troyano escrito por Areto. La obra postulaba la existencia de un elemento dinámico natural conocido como "éter", y la posibilidad de usarlo para modelar el mundo y crear maravillas más allá de lo imaginable. Su mente se llenó con las posibilidades de una nueva faceta de la ciencia y las maravillas que podía crear.

Cuando caminaba por las calles de Alejandría con su copia del texto, Gregorio atrajo la atención de un grupo de Ravnos locales y fue Abrazado. El monje pasó varios años con la caravana Ravnos, recorriendo lentamente el imperio. Cuando el grupo llegó a las puertas de Constantinopla, Gregorio se dio cuenta de que la ciudad era aún su hogar. Él no compartía el impulso errante de la mayoría de los Ravnos: su viaje continuaría en su mente.

Pero los Tzimisce no estaban nada complacidos con la desaparición de su ghoul, y el mismo Dracon

creyó que Gregorio había abandonado la verdadera senda. Iba a ser expulsado de la ciudad cuando presentó una pequeña ave mecánica que había creado a partir del texto de Areto. Caius la vio como una obra de arte que podía agradar a Miguel, y convenció a Antonius para que brindase a Gregorio la protección de la familia Ventrue. Caius planeaba usar a Gregorio como prueba de que entendía a Miguel, pero el patriarca rechazó todo lo asociado con el asesinato de su amante Antonius.

Por su parte, Gregorio ha dedicado los siglos a desarrollar sus habilidades de acuerdo con las enseñanzas de Areto, creando maravillas conocidas por todo el Este. Caius, aferrándose todavía a una última esperanza de que Miguel llegue a apreciar alguna noche los juguetes del Ravnos, ha hecho que éste envíe muchos de ellos a Hagia Sophia. Fue Petronio, sin embargo, quien recibió los regalos. Fascinado, el autor satírico Toreador cultivó la amistad de Gregorio, y ambos han sido aliados desde entonces. Gregorio se ha convertido también en un miembro del Círculo del Sueño, buscando comprender los postulados de Areto mediante las técnicas de sueño del Salubri Achmet.

Actualmente, Gregorio tiene una protegida, una joven de gran talento llamada Zoe. La muchacha ha creado ya una serie de gatos de bronce que parecen tener vida propia.

**Imagen**: Gregorio lleva largas túnicas de color rojo y oro, y se adorna con pequeñas muestras de su arte. Los broches se mueven por cuenta propia, los anillos lanzan destellos de una fuente invisible, y las antorchas bailan en torno a su cuerpo. Estas sorprendentes creaciones esconden el cuerpo retorcido que es su herencia Tzimisce.

**Sugerencias de interpretación**: La maravilla y el espectáculo son tus artes. Muchos buscan la oscuridad en todo lo que hacen. Tú buscas los sencillos placeres que llevan la luz incluso a la más negra de las almas.

**Refugio**: Gregorio y Zoe viven en el Palacio de Magnaura, rodeados por sus creaciones mágicas. Bandadas de pájaros de oro anidan en árboles de bronce. Panteras y leones de plata y ónice se acechan mutuamente en los terrenos del palacio.

**Secretos**: Gregorio envía de vez en cuando sus aves metálicas a espiar a los vampiros de la ciudad, compartiendo lo que descubre con Petronio. Hace poco ha descubierto una serie de encuentros secretos entre Helena la Armenia y la Assamita Shahah. Gregorio conoce también la presencia de los Nosferatu de San Lázaro, que le reveló el pequeño niño Nosferatu que acude ocasionalmente a su taller para ver jugar a las creaciones de Zoe.

**Influencia**: Sólo Petronio y los seguidores de Achmet el Soñador comprenden la importancia de las maravillas de Gregorio para liberar a la mente vampírica de su prisión de tinieblas.

**Destino**: Gregorio sabe que la maravilla definitiva de Miguel —el Cielo sobre la Tierra— tiene profundos fallos. Ve la destrucción en el horizonte, y está preparado para huir con Zoe.

**Clan**: Ravnos.

**Sire**: Ícaro el Loco.

**Naturaleza**: Cuidador.

**Conducta**: Solitario.

**Generación**: 9ª.

**Abrazo**: 626.

**Edad aparente**: Unos 30 años.

**Atributos Físicos**: Fuerza 2, Destreza 2, Resistencia 3.

**Atributos Sociales**: Carisma 4, Manipulación 3, Apariencia 1.

**Atributos Mentales**: Percepción 4, Inteligencia 4, Astucia 6.

**Talentos**: Actuar 3, Alerta 4, Atletismo 2, Empatía 5, Fullerías 3.

**Técnicas**: Música 3, Pericias (trabajo del metal) 7, Supervivencia 1, Trato con Animales 4.

**Conocimientos**: Academicismo 5, Ciencias 5, Investigación 3, Lingüística 5, Medicina 3, Ocultismo 6, Sabiduría Popular 3.

**Disciplinas**: Animalismo 3, Auspex 5, Fortaleza 2, Quimerismo 5.

**Trasfondos**: Aliados (Petronio) 5, Recursos 3.

**Virtudes**: Conciencia 4, Autocontrol 3, Coraje 3.

**Camino**: Camino de la Humanidad 6.

**Fuerza de Voluntad**: 6.

*(Nota del Traductor: Algunos de los Rasgos de Gregorio exceden el límite impuesto por las reglas a un vampiro de su generación. No obstante, he considerado que no es un error, sino la forma de resaltar lo exclusivo y extraordinario de sus conocimientos.)*

# Seguidores de Set

Suele haber entre tres y cinco Setitas en Constantinopla, todos bajo el control del Sumo Sacerdote Khay'tall. No se sabe de ningún Setita que opere por su cuenta en la ciudad: Khay'tall asesina a los que encuentra por miedo a que interfieran en los objetivos de su familia.

## Khay'tall, Serpiente del Edén

**Historia**: Khay'tall, un indígena nubio, era el esclavo del comandante de una guarnición romana en Jerusalén, y estuvo presente cuando el Mesías cristiano fue clavado a una cruz en las afueras de la ciudad. Contempló al hombre allí colgado, suspendido como una bandera de carne en un estandarte de madera, y se preguntó qué clase de dios pediría tal sacrificio a su hijo. Pronto tendría su respuesta.

El dueño de Khay'tall, Cornus Setevnus, era bien conocido por sus extravagantes banquetes y orgías. El joven esclavo, siempre obligado a servir en estas ocasiones, se percató rápidamente de que algunos de los visitantes eran más que humanos. Observó cómo algunos se alimentaban de forma casi frenética de otros invitados y, aunque guardó silencio, se fijó en la devoción casi de esclavos que otros tenían por sus vicios.

Una noche, Khay'tall abordó a uno de los invitados habituales, un egipcio llamado Nehsi, del que sabía que era uno de aquellos seres sobrenaturales, y le pidió que le hiciese como él. Cuando el egipcio, divertido, le preguntó por qué, Khay'tall respondió que se había dado cuenta de que nadie era verdaderamente libre. Todos eran esclavos de algo, ya fuese el vicio, la religión, el hambre u otros hombres. Si tenía que ser un esclavo, quería serlo de algo de su propia elección. Sorprendido por la perspicacia del criado, Nehsi tomó a Khay'tall a su servicio y le inició en las costumbres de los Setitas.

Khay'tall pasó cerca de un siglo como ghoul, aprendiendo todo lo que pudo acerca de las cadenas de los vicios mortales, antes de que Nehsi le Abrazase. Entonces fue enviado a servir en el Templo de Set en la ciudad de Cartago, conquistada por los romanos. Fue en el norte de África donde conoció al recientemente bautizado Miguel, con el que discutió acerca de la necesidad del vicio. Khay'tall convenció al anciano Toreador de que cualquier obra de valía debía ser capaz de resistir las tentaciones de la corrupción, pues de lo contrario sería una esclava de algo más grande. En el curso del debate, Khay'tall sintió que ya había ganado, pues al oír la pasión en las palabras de Miguel supo que el patriarca era ya un esclavo de sus propios sueños.

En años posteriores, cuando Constantinopla se convirtió en el hogar del Triunvirato, Khay'tall empezó a mantener correspondencia en secreto con Miguel para decidir el mejor momento de su visita a la ciudad. Cuando por fin llegó la hora, Khay'tall entró en Constantinopla bajo la protección de Miguel, para la gran sorpresa de todos, adquiriendo incluso la categoría de familia retoño. Desde entonces, Khay'tall se ha esforzado por demostrar a Miguel que todo está corrupto, y que la serpiente del Edén no es una fuerza externa, sino la debilidad interior común a todos.

**Imagen**: Marcada por las cicatrices rituales de los nubios (varias líneas de puntos que se extienden de una mejilla a la otra a través de la nariz), la piel de Khay'tall conserva su oscuro lustre, y sus pupilas negras parecen llenar sus ojos por completo. Su cabello trenzado está teñido de rojo con alheña. Su poderosa figura queda oculta bajo túnicas oscuras bordadas con intrincados patrones, pero la anchura de sus hombros traiciona su complexión. Se divierte mucho cuando los Toreador quedan en trance contemplando los serpentinos dibujos de sus ropas.

**Sugerencias de interpretación**: Observa, observa siempre. Juzga, juzga siempre. Calla, calla siempre.

**Refugio**: La Ruta de la Seda.

**Secretos**: Khay'tall sabe, a través de un Nosferatu de San Lázaro a su servicio, que la Obispo Gabriella de Génova está viva y al "cuidado" de la Assamita Shabah.

**Influencia**: Khay'tall no domina ninguna zona específica de la ciudad, pero su insidiosa influencia ensucia casi cualquier faceta de la vida bizantina. Su corrupción tiene más fuerza entre los gremios artesanos.

**Destino**: Khay'tall ha resultado ser su propia refutación. Al demostrar a Miguel que nada es perfecto,

ha quedado a su vez influenciado por el subconsciente deseo de muerte del patriarca. La corrupción del Setita debilita la estructura misma de la ciudad. Durante el reinado de Alejo IV Ángel —el emperador bizantino cuyo poder es temporalmente respaldado por los cruzados— Khay'tall es diablerizado por su chiquillo Sarrasine, por haber perdido el control de demasiados peones mortales y debilitado la base de poder Setita en Constantinopla.

**Clan**: Seguidores de Set.
**Naturaleza**: Superviviente.
**Conducta**: Tirano.
**Generación**: 6ª.
**Abrazo**: 104.
**Edad aparente**: Poco más de 20 años.
**Atributos Físicos**: Fuerza 4, Destreza 3, Resistencia 5.
**Atributos Sociales**: Carisma 6, Manipulación 7, Apariencia 4.
**Atributos Mentales**: Percepción 5, Inteligencia 5, Astucia 4.
**Talentos**: Actuar 4, Alerta 2, Empatía 5, Esquivar 2, Intimidación 3, Liderazgo 3, Pelea 3, Subterfugio 4.
**Técnicas**: Armas Cuerpo a Cuerpo 4, Equitación 2, Etiqueta 3, Herbolaria 4.
**Conocimientos**: Academicismo 3, Lingüística 4, Ocultismo 4, Política 6, Sabiduría Popular 2.
**Disciplinas**: Auspex 3, Celeridad 2, Dominación 4, Fortaleza 1, Ofuscación 3, Potencia 2, Presencia 4, Serpentis 5.
**Trasfondos**: Aliados 4, Contactos 5, Criados 5, Influencia 3, Rebaño 5, Recursos 4, Posición 3.
**Virtudes**: Convicción 4, Instinto 2, Coraje 4.
**Camino**: Camino de Tifón 8.
**Fuerza de Voluntad**: 6.

## Otros Setitas Notables

### Sarrasine, el Hijo Predilecto

7ª generación, chiquillo de Khay'tall.
**Naturaleza**: Autista.
**Conducta**: Confidente.
**Abrazo**: 532.
**Edad aparente**: 15.

Un joven paje en la corte de Justiniano el Grande, Sarrasine se dio cuenta de que los emperadores mortales no estaban gobernados por la religión Ortodoxa que profesaban, sino por secretos amos de títeres mucho más poderosos que los mortales. Su conciencia de las maquinaciones de estos seres y sus agudas preguntas llamaron la atención de Khay'tall, el recién llegado líder de los Hijos de Judas. Reconociendo la misma chispa de brillantez intuitiva que él mismo había tenido como esclavo, Khay'tall tomó al joven Sarrasine bajo su ala.

Con el paso de los siglos, Sarrasine se las ha arreglado para manipular a su sire, convirtiéndose en el confidente de todos sus secretos. Ha llegado a comprender que los intereses de Khay'tall en la ciudad pueden no ser lo mejor para el clan. Se acerca el momento de actuar y superar al maestro, y Sarrasine busca reunir poder y una red de aliados.

## Toreador

Sólo un puñado de vampiros Toreador residen en Constantinopla. Pero se dice que hay muchos más a punto de llegar a la ciudad tras la caída del *Outremer* latino. Estos refugiados se convertirán en el objetivo de los Setitas, cayendo muchos de ellos en las manipulaciones de las Sierpes. Los Toreador que dejan la ciudad tras la Cuarta Cruzada son los progenitores de los libertinos Caitiffs que debilitan al clan. El legado Toreador de Constantinopla se desvanece rápidamente, y los jóvenes Toreador hacen más para mancillar la memoria de la ciudad que por preservarla.

## Miguel el Patriarca

**El Errante, Musa de la familia Micaelita y autoproclamado Arcángel.**

**Historia**: Nacido como Mi-ka-il en el siglo XXII antes del nacimiento del Mesías cristiano, el futuro Patriarca de Constantinopla pasó su vida mortal en la ciudad mesopotámica de Ebla, una poderosa población de un cuarto de millón de habitantes, considerada la Roma de su época. Hábil con las palabras y la escritura en un mundo en el que las palabras eran poder, Mi-ka-il se convirtió en el escriba del rey. Esto

llamó la atención de la Antediluviana Toreador que le Abrazó. Mi-ka-il pasó los 50 años de existencia que aún le quedaban a Ebla disfrutando de los placeres de la divinidad y de la adulación de su amante, Ma-ri.

Antes de que Ebla cayese ante los acadios, Mi-ka-il fue evacuado de la ciudad durante el día y llevado a Kish, en el Éufrates. Cuando despertó, ya era demasiado tarde para salvar a Ma-ri, que había quedado atrás. Fue una pérdida de la que Mi-ka-il no llegó nunca a recuperarse del todo.

Viajando por el Creciente Fértil, Mi-ka-il cambió su nombre por el de Beshter, al descubrir que los vampiros acadios le estaban persiguiendo. Desgraciadamente, había desarrollado un gusto por ser adorado, y acumulaba seguidores allí donde iba. Logró escapar de sus enemigos en muchas ocasiones, pero sus ansias de adulación le ponían en constante peligro.

Finalmente, Beshter se lanzó al mundo en busca de sí mismo. Tierras extranjeras pasaron bajo sus pies mientras pasaba su primer milenio observando diversas culturas. En el año 550 a.C., llegó a Bizancio, una colonia en el Bósforo construida por Byzar de Megara. El nuevo asentamiento y el paraíso costero capturaron su corazón. Tras pasar más o menos un año en Bizancio, Beshter prosiguió su viaje hacia el salvaje Occidente, buscando un lugar donde establecerse que no estuviese ya bajo el control de su especie. Al fin, llegó a las Siete Colinas y la naciente ciudad de Roma, y decidió quedarse allí.

Recordar los siglos pasados en la vida de Beshter y Roma sería una tarea verdaderamente monumental. Podemos simplificarlo diciendo que era uno de los Cainitas más poderosos de la región, y que permaneció en la ciudad, ayudándola a crecer. Como Toreador, su interés estaba en el arte, no en la política.

Beshter pasó también algún tiempo viajando por los territorios adquiridos por su imperio, estudiando a los pueblos conquistados y asimilando las cualidades culturales que aprobaba. Cuando abandonaba Roma para vagar por el mundo, sus amigos Antonius el Ventrue y el Dracon, del clan Tzimisce, cuidaban de sus chiquillos y sus intereses. Los miembros del Triunvirato, como se les conoció más tarde, eran devotos amigos y amantes.

Durante sus viajes por el norte de África, Beshter conoció a seguidores de la nueva religión conocida como cristianismo. Con curiosidad por sus postulados, volvió a Roma e hizo que los Nosferatu de la ciudad espiasen a las células cristianas ocultas en las catacumbas. Muchos de estos Nosferatu fueron atraídos por su doctrina, convirtiéndose.

Los espías de Beshter le convencieron de unirse al cristianismo. Todavía deseoso de llenar el vacío de su vida, Beshter estuvo de acuerdo y tomó el nombre de Miguel, por el primer y más poderoso ángel de la religión. En realidad, su arrogancia tuvo bastante que ver en todo esto; se veía como el salvador y protector de es gente perseguida y despreciada. El antiguo vicio de Mi-ka-il surgía de nuevo.

Cuando Roma empezó a deteriorarse, Miguel se dio cuenta de que había llegado el momento de marcharse. Pidió a sus amantes Antonius y el Dracon que escapasen con él para forjar un nuevo destino. Tras discutirlo, aceptaron, partiendo hacia Constantinopla, recordada con cariño por Miguel.

El resto de la historia de Miguel ya está explicado en el pasado de Constantinopla y en el de su familia. Lo último que queda por referir es la locura que embarga su alma. Entre la pérdida de Antonius y el Dracon y las manipulaciones del Malkavian Gregorius, Miguel ha sufrido una regresión a los antiguos rasgos de su carácter, sólo que con mayor convicción. Ya no quiere ser visto como un ángel, sino que de verdad se considera uno. Planea hacer de Constantinopla su carruaje para ascender a la Divinidad.

**Imagen**: Miguel, por medio de una combinación de Presencia y Quimerismo, aparece como un ángel de vidriera. La luz resplandece a través de su forma, su rostro permanece inmutable en su tranquila benevolencia, las emociones se prenden en el brillo de su halo, y su cuerpo alado lanza destellos. Por encima de todo, su presencia exige adoración inmediata.

**Sugerencias de interpretación**: Nunca hablas; tus mismas acciones son tus palabras. Todos los que están por debajo de ti necesitan cuidado, guía y comprensión, y estás aquí para dárselo. El Cielo espera a los justos, y tú serás quien conduzca a tus seguidores a la gloria. eres un ángel, el ángel supremo, Miguel.

**Refugio**: Hagia Sophia.

**Secretos**: Constantinopla está llena de las obras de la mente de Miguel.

**Influencia**: Constantinopla y el Imperio Bizantino.

**Destino**: Miguel está destinado a sacrificarse. Decide que la Trinidad de la que él formó parte debería manifestarse en sí mismo. Siempre ha sido el Patriarca, el Padre; ahora debe convertirse en el Hijo y en el Espíritu Santo para la ascensión.

En vísperas de la Cuarta Cruzada, Miguel permite al Lasombra Pedro el Humilde que lleve ante su presencia a María la Negra. Deja que ésta le diablerice, cumpliendo con su papel como el Hijo mediante este sacrificio y quedando libre para completar su viaje como el Espíritu Santo.

**Clan**: Toreador.

**Sire**: Arikel.

**Naturaleza**: Innovador.

**Conducta**: Juez.

**Generación**: 4ª.

**Abrazo**: Siglo XXII a.C.

**Edad aparente**: Poco más de 20 años.

**Atributos Físicos**: Fuerza 6, Destreza 8, Resistencia 7.

**Atributos Sociales**: Carisma 9, Manipulación 8, Apariencia 9.

**Atributos Mentales**: Percepción 8, Inteligencia 7, Astucia 8.

**Talentos**: Actuar 3, Alerta 7, Empatía 9, Esquivar 7, Intimidación 7, Liderazgo 8, Pelea 6, Subterfugio 6.

**Técnicas**: Armas Cuerpo a Cuerpo 7, Etiqueta 5, Pericias 9, Trato con Animales 4.

**Conocimientos**: Lingüística 8, Ocultismo 8, Sabiduría Popular 7.

**Disciplinas**: Animalismo 4, Auspex 8, celeridad 6, Dominación 7, Fortaleza 3, Potencia 6, Presencia 9, Quimerismo 6.

**Trasfondos**: Aliados 5, Criados (guardias ghoul de la Scholai) 5, Influencia (gremios) 3, Posición 6, Rebaño 5, Recursos 5.

**Virtudes**: Conciencia 4, Autocontrol 5, Coraje 5.

**Camino**: Camino de la Caballería 9.

**Fuerza de Voluntad**: 10.

# Otros Toreador Notables

## Petronio el *Arbiter*

**Musa de las Artes Menores, líder *pro tem* y Quaesitor de la familia Micaelita.**

5ª generación, chiquillo de Miguel.

**Naturaleza**: Celebrante.

**Conducta**: Solitario.

**Abrazo**: 65.

**Edad aparente**: Unos 50 años.

El reinado del emperador Nerón, en el siglo siguiente a la muerte de Cristo, estuvo marcado por las grandes turbulencias de la lucha por el poder de diversos Cainitas. Manipulado por Setitas, Lasombra y Malkavian, Nerón pasó a la historia como un loco déspota que acabó quemando Roma hasta los cimientos. el emperador apilaba tanto el favor como el desaire ante quienes se cruzaban en su camino. Un ciudadano podía verse ensalzado un día, para encontrarse al siguiente forzado a apurar una copa de veneno.

Una de estos ciudadanos fue Petronio, un escritor satírico romano conocido por su extraordinario buen gusto, elegancia, lujoso estilo de vida y desvergonzado hedonismo. Nerón le hizo nombrar *arbiter elegantiae* ("árbitro de la elegancia") en una muestra de aprobación que duraría poco tiempo. Petronio fue el autor del *Satyricon*, una renombrada pieza literaria que incluía "La cena de Trimalción", en la que, entre otros, se narran cuentos acerca de un vampiro y un hombre lobo. Aunque Petronio no sabía nada de los Cainitas que infestaban Roma, Miguel y los demás Toreador tomaron nota de ello.

Cuando Petronio cayó en desgracia, intentó suicidarse para evitar la brutal muerte que sin duda le esperaba. Pero Miguel intervino, acogiendo al romano

entre los Toreador. El Abrazo fue suficiente para cambiar a Petronio, que, fascinado por la belleza de Miguel, abandonó su hedonismo.

Cuando se tomó la decisión de partir hacia Bizancio, Petronio fue uno de los pocos Toreador que se unieron a Miguel. Desde entonces, ha sido la musa de las artes menores de la ciudad. A causa de la creciente locura de Miguel, ha retomado su viejo título de *arbiter*, asumiendo los cargos de Quaesitor y líder de la familia. Petronio cree en la divinidad de Miguel, y se considera su *majordomo*. Al contrario que los demás Toreador, Petronio es consciente de que la adulación al arcángel debe subordinarse a las obligaciones familiares. Fallar a los Micaelitas es fallarle a Miguel.

El deber ha empezado a cobrarse su precio sobre Petronio. Ninguno de los demás Toreador siente la necesidad de implicarse en la burocracia de la ciudad, por lo que ha empezado a recurrir a la ayuda de los Lasombra Magnus, a pesar de que están ganando influencia sobre los Toreador. De todos los Cainitas locales, su único confidente y mejor amigo es el Ravnos Gregorio. Petronio le ha pedido repetidamente al Antonino adoptivo que se una a las filas de los Micaelitas, donde sus talentos serían mejor apreciados, pero su amigo se ha negado.

## Anthemios de Tralles

**Musa de la Arquitectura.**

5ª generación, chiquillo de Miguel.

**Naturaleza**: Fanático.

**Conducta**: Autócrata.

**Abrazo**: 537.

**Edad aparente**: No llega a los 40 años.

Anthemios, un gran matemático, fue Abrazado por Miguel, convirtiéndose en la musa de la arquitectura,

tras finalizar la construcción de Hagia Sophia. A lo largo del último siglo, el genio de Anthemios ha sucumbido a los delirios de Miguel. Ahora lleva a prometedores arquitectos a presencia del Patriarca, con la esperanza de inspirarles y recuperar la belleza de Constantinopla, pero los artistas sólo se vuelven locos al ver a Miguel. Las acciones de Anthemios han dado como resultado la construcción de iglesias monótonas y poco originales.

## Pakourianis la Paloma

**Musa de la Pintura.**
5ª generación, chiquillo de Miguel.
**Naturaleza**: Niño.
**Conducta**: Fanático.
**Abrazo**: 567.
**Edad aparente**: Poco más de 20 años.

Miguel siguió el desarrollo del excepcional pintor Pakourianis desde su adolescencia, y terminó por Abrazarle. Siempre sujeto al patrocinio de su sire, Pakourianis ha empezado a sentir que la mano rectora de Miguel perdía sus fuerzas, y esto le ha afectado. Teme que Miguel le abandone para irse al Cielo, así que la musa está intentando aprender a volar.

Pakourianis pasa sus noches estudiando a las aves, pintándolas y abriendo espacio para ellas en sus cámaras (sus ventanas se mantienen abiertas, y su refugio se ha convertido en un nido nocturno para sus amigos alados). Tiene uno de los pájaros mecánicos de Gregorio, pero lo rompió al estudiarlo, y ahora lo conserva en su mesa de trabajo: sus muelles y engranajes quedan expuestos mientras Paul intenta descubrir su magia. Se le puede encontrar en su refugio cualquier noche, llorando por toda la belleza que parece evitarle.

A veces, cuando sus temores se hacen demasiado grandes para soportarlos, Pakourianis los purga en un catártico salto desde las fortificaciones de la Punta del Serrallo hasta el océano. Sus gritos de frustración por sus fútiles intentos de volar pueden oírse a cierta distancia.

## Paul Bathalos

**Musa de la Escultura**
5ª generación, chiquillo de Miguel.
**Naturaleza**: Fanático.
**Conducta**: Penitente.
**Abrazo**: 750.
**Edad aparente**: Algo menos de 30 años.

Para Miguel, fue amor a primera vista. Aunque Paul no era un gran escultor comparado con sus maestros, sí era lo bastante hábil para llamar la atención. Pero no fue su habilidad lo que motivó su Abrazo, sino un añoranza de Miguel con raíces en su remoto pasado. El patriarca creyó que Paul era una encarnación de Ma-ri —su amada ghoul de Ebla— a causa de algunas sorprendentes pero casuales similitudes en su complexión general, sus afeminadas maneras y su suave belleza.

Paul no es la reencarnación de la antigua amante de Miguel, pero está convencido de lo contrario. Cree también que el patriarca es un ángel, y teme que su relación pueda arruinar la ascensión de Miguel. Para evitar que el patriarca se convierta en un "ángel caído", ha permitido que Symeon le transforme en una repulsiva monstruosidad: ahora, se recluye en sus cámaras, concentrado en su obra y visitando ocasionalmente a Miguel cuando el Matusalén está en letargo.

## Gallasyn, el Primer Caído

8ª generación, chiquillo de Enasius.
**Naturaleza**: Celebrante.
**Conducta**: Bellaco.
**Abrazo**: 524.
**Edad aparente**: No llega a 30 años.

Un aspirante a escultor de gran potencial, Gallasyn fue uno de los Toreador romanos llevados a Constantinopla para hacer realidad el Sueño de Miguel. Fue también el primero en dejar la ciudad cuando, en el siglo VI, la influencia del patriarca empezó a dominar y constreñir la creatividad de los demás Toreador. Tras vagar por Europa, Gallasyn se dio cuenta de que había cometido un error al marcharse de Constantinopla, y volvió con la esperanza de ser readmitido entre los Micaelitas. Sintiéndose traicionado por Gallasyn, Miguel rechazó su petición, pero Khay'tall intercedió por el escultor, "adoptándole" como un miembro de los Hijos de Judas.

Sintiéndose miserable en el exilio, Gallasyn fue el primer Toreador que cayó bajo la influencia de los Setitas. Sus vicios le ofrecían una comodidad sin cuestiones y retirarse en su propia naturaleza carnal.

Los Hijos de Judas acabaron abandonando a Gallasyn una vez hubieron agotado su potencial para la depravación. Entonces se convirtió en consejero de los Lasombra Narsenos a su llegada a la ciudad. Ahora los Narsenos tienen ya poco que ver con Gallasyn, aunque sigue informalmente asociado a ellos. Participa en las orgías y banquetes de sangre de Alfonso, acecha junto a bandas de violadores mortales en los barrios bajos, y pasa bastante tiempo en los fumaderos de hachís de La Ruta de la Seda, donde se alimenta de sangre contaminada por la droga.

# Tremere

El golpe de la ascensión de los Usurpadores reverbera todavía por toda Constantinopla. El condenado clan Salubri es reconocido aquí por su saber, y los seguidores de Tremere son vistos como recién llegados poco de fiar.

## Theresa Kymena, Sacerdotisa de los Sueños

**Historia**: Una consumada practicante de la magia efímera y de la mente, Theresa Kymena era una respetada miembro de la Casa Tremere de la Orden de Hermes cuando fue convocada a la alianza central de su Casa. Theresa esperaba que sus mayores tuviesen algún interesante conocimiento que compartir con ella. Consiguió mucho más de lo que esperaba. Transida por la poderosa presencia del mismo Tremere, no pudo resistirse al Abrazo del *magus* alemán Friedrich. Ahora que se ha convertido en una vampira, su refinada magia ha degenerado en los rituales de sangre de la Taumaturgia. A pesar del poder de su Juramento de Sangre al Consejo, sabía que la inmortalidad no valía tan terrible precio.

Enviada de vuelta a su hogar en Tesalónica para establecer una capilla Tremere, Theresa tuvo un sueño revelador de la diablerie de Saulot y se dio cuenta de que todos los demás Salubri iban a ser perseguidos. Cada paso que daba Theresa en su huida hacia el este, guiada por visiones del Salubri Achmet el Soñador, debilitaba su Juramento de Sangre y alimentaba su esperanza. Al llegar a Constantinopla, quedó sorprendida por la bienvenida del Tzimisce Gesu, y al ser llevada ante la presencia del hombre santo Salubri en su jaula de ayuno.

En los años siguientes a su llegada clandestina, Theresa se ha convertido en una importante miembro del Círculo del Sueño. Ha aprendido a liberar el poder sagrado de los sueños en su carne muerta, y está elaborando una nueva Senda de Taumaturgia basada en la iluminación de Achmet. Desde la llegada del enviado Tremere Abetorius, Theresa se ha escondido en el monasterio Gesudiano, manteniéndose informada de los acontecimientos en la ciudad gracias a los aliados de Achmet.

**Imagen**: Theresa es alta y delgada, y lleva finas túnicas oscuras que se mezclan con su pelo negro y largo hasta la cintura. Su piel pálida está adornada con diversos símbolos ocultistas tomados de sus sueños y visiones: una práctica aprendida de otro mago en sus días mortales. Su rasgo más llamativo es el símbolo color rojo sangre de un ojo en la frente.

**Sugerencias de interpretación**: Pasas gran parte de tu existencia en letargo, perdida entre sueños y visiones, pues sólo a través suyo puedes recapturar la magia vital y dinámica de tus días de vida. Tu Bestia interior es fuerte, pero el poder de los sueños puede sublimarla... o eso esperas.

**Refugio**: Theresa duerme en una pequeña cámara bajo la torre en la que Achmet sueña en su jaula.

**Secretos**: Theresa conoce varios de los secretos del monasterio Obertus, incluyendo la ubicación de pasadizos secretos y textos escondidos.

**Influencia**: Como la miembro principal del Círculo del Sueño de Achmet, Theresa tiene una gran influencia sobre el floreciente mundo cultista. También ha actuado como consejera informal de Ana Comnena en sus negociaciones con el Tremere recién llegado Abetorius. A cambio, se le autoriza a permanecer en Constantinopla.

**Destino**: Theresa lleva sus exploraciones de los sueños a nuevas alturas. Descubre novedosas formas de usar los sueños para recuperar el dinamismo de la vida. Sólo le cuesta su alma: se ve forzada a diablerizar a su amado Achmet para completar sus experimentos.

**Clan**: Tremere.

**Sire**: Friedrich de Munich.
**Naturaleza**: Innovadora.
**Conducta**: Fanática.
**Generación**: 8ª.
**Abrazo**: 1139.
**Edad aparente**: Unos 35 años.
**Atributos Físicos**: Fuerza 2, Destreza 3, Resistencia 2.
**Atributos Sociales**: Carisma 4, Manipulación 4, Apariencia 3.
**Atributos Mentales**: Percepción 5, Inteligencia 5, Astucia 4.
**Talentos**: Alerta 2, Empatía 3, Liderazgo 2, Subterfugio 3.
**Técnicas**: Etiqueta 2, Herbolaria 2, Pericias (caligrafía) 4, Sigilo 3.
**Conocimientos**: Academicismo 4, Ciencias 2, Lingüística 4, Medicina 3, Ocultismo 5, Política 3.
**Disciplinas**: Auspex 4, Dominación 3, Taumaturgia 4.
**Sendas de Taumaturgia**: Rego Motus 2, Rego Tempestas 2, Rego Elementum 3.
**Trasfondos**: Aliados (Soñadores) 3, Contactos 4, Mentor (Achmet) 5.
**Virtudes**: Conciencia 4, Autocontrol 2, Coraje 3.
**Camino**: Camino de la Humanidad 6.
**Fuerza de Voluntad**: 7.

## Otros Tremere notables

### Abetorius, Enviado del clan Tremere

5ª generación, chiquillo de Meerlinda.
**Naturaleza**: Bellaco.

**Conducta**: Bizarro.
**Generación**: 1105.
**Edad aparente**: Alrededor de los 35 años.

Entre las más recientes llegadas a Constantinopla, Abetorius ostenta el poder y el estigma de los Usurpadores... claramente exhibido en las formas de sus tres guardianes Gárgola. Enviado por el mismo Tremere para establecer una presencia del clan en el Este, Abetorius ha recibido una bienvenida a prueba por parte de los Toreador Micaelitas. Abetorius y los Lasombra Magnus han entablado prolongadas negociaciones acerca del futuro de la ciudad y la creación de una capilla. El Tremere ha encontrado un aliado en Pakourianis la Paloma, que está fascinado por el vuelo de las Gárgolas. Además de establecer una capilla, Abetorius tiene la misión de perseguir y eliminar a la renegada Theresa Kymena. En el proceso, Abetorius ha descubierto que puede haber un Salubri oculto en la ciudad, y ha desviado su atención hacia esta presa.

# Tzimisce

Los Tzimisce de Constantinopla son una raza aparte de sus compañeros de clan de los Cárpatos. Hay una guerra tácita entre los Tzimisce Obertus y el resto del clan a causa del Abrazo de Gesu, y esa guerra ha asolado Constantinopla durante siglos. La reciente aparición de los Tremere ha suavizado el conflicto, pero las dos facciones del clan arreglarán cuentas cuando llegue el momento.

## Gesu, Santo de la Divinidad Interior

**Historia**: Con la esperanza de poner fin a la larga rivalidad entre sus amantes, Miguel presentó a los hermanos Gesu y Symeon como regalo para las familias Tzimisce y Ventrue, con la idea de que fuesen Abrazados al cumplir los 21 años. Tanto Antonius como el Dracon quedaron hechizados por los hermanos. Aunque había dos años de diferencia entre ellos, parecían casi idénticos. Gesu tenía sólo siete años, pero sus ojos y sus facciones mostraban un floreciente intelecto, mientras que la inocencia infantil de su hermano no podía ocultar la ambición y el orgullo que exudaban de él. A partir de aquella noche, y hasta los trágicos acontecimientos que siguieron al Abrazo de Gesu, las familias Ventrue y Tzimisce conocieron la paz. El Dracon y Antonius se recrearon en la compañía de sus futuros chiquillos, moldeándoles para ser los perfectos emblemas de su respectivo clan.

Unas pocas noches antes de la que el Dracon tenía prevista para el Abrazo de Gesu, una pequeña delegación de Tzimisce de la Vieja Patria, entre ellos

un enviado del mismo Antediluviano Tzimisce, llegó pidiendo entrevistarse con el Dracon. Los emisarios pidieron que Gesu no fuese Abrazado, pues los videntes del clan habían distinguido terribles augurios en tal Abrazo. El Dracon se rió de sus mezquinas supersticiones y les acusó de pasar demasiado tiempo aislados en las montañas. Los mensajeros pidieron reunirse una vez más con él antes de partir, y le advirtieron que si seguía adelante caería una terrible amenaza sobre Gesu y él mismo. El Dracon Abrazó a Gesu a la noche siguiente, en una ceremonia a la que asistieron Antonius, Symeon y el propio Miguel.

Mientras el Dracon llevaba adelante el Abrazo, oscuras nubes se agruparon sobre Constantinopla y el monasterio Tzimisce. Mientras la vida de Gesu le era arrebatada y la sangre del anciano Tzimisce fluía por sus venas, un terrible cambio tuvo lugar en el nuevo vampiro: su piel se volvió amarilla y tirante, y sus huesos se contorsionaron en formas imposibles. Las palabras del mensajero resonaron en la mente del Dracon mientras Gesu se hundía en el letargo.

Gesu fue llevado aparte rápidamente y puesto bajo una constante vigilia; los monjes rezaron y entonaron cánticos por su pronta recuperación, y quedó rodeado de iconos. La rabia embargó al Dracon; aquella noche destruyó la capilla y, de no haber sido por las tranquilizadoras palabras de Miguel, hubiese prendido fuego a la Biblioteca de lo Olvidado.

Decidido a hacérselo pagar a su clan, el Dracon viajó a la Vieja Patria y pidió saber por qué sus hermanos habían lanzado tal maldición sobre su chiquillo. Ninguno de ellos respondió, pero su silencio fue respuesta suficiente. El Dracon pasó los meses siguientes buscando respuestas, llevando a muchos de sus compañeros de clan a la Muerte Definitiva. Mientras tanto, el frágil cuerpo de Gesu fue marchitándose poco a poco.

Durante su letargo, Gesu fue acosado por sueños del Dios Crucificado. Las visiones crecían en vividez y detalle, hasta que se encontró frente a una oscura capilla en medio de un yermo. Cuando Gesu abrió las pesadas puertas de la capilla, un estrecho rayo de luz brilló en el pequeño templo, iluminando una cruz en un púlpito. Caminando hacia el altar, Gesu pasó frente a 14 hornacinas, cada una de las cuales contenía una estatua envuelta en la oscuridad que se deshacía en polvo a su paso... excepto la última, que le volvió la espalda y se desvaneció en el yermo. Al llegar a la cruz, Gesu se arrodilló, rezando a Dios por su salvación y la de su especie. Entonces la cruz empezó a sangrar una oscura vitae que cayó en un cáliz. Al recoger la copa, Gesu sintió una presencia tras él, y pudo ver el reflejo del Arcángel Miguel en la sangre oscura que se llevó a los labios.

Gesu abrió los ojos al mundo real por primera vez en meses, el sabor de la sangre fresco todavía en su boca, y encontrándose en una capilla del palacio imperial. Débil y febril, pidió ayuda. Para su sorpresa, le contestó Symeon. El Dracon, percibiendo el inminente despertar del letargo de su hijo prometido, había enviado al todavía mortal Symeon a la capilla, donde ambos hermanos podrían ser uno de nuevo, como estaban destinados a ser. Los hermanos se abrazaron, y en el arrebato del momento Symeon le ofreció su brazo a Gesu para que pudiese beber. En agradecimiento, Gesu desangró y Abrazó a su hermano para que nada pudiera separarlos nunca más.

Cuando Antonius descubrió lo ocurrido, su ira no tuvo límites. Planeó la destrucción de la familia Tzimisce, y las semillas de la Iconoclastia fueron plantadas. Symeon fue expulsado de la familia Ventrue, pero no le importó: estaba junto a Gesu.

En los años previos a las guerras iconoclastas, la familia Tzimisce creció y prosperó bajo el gobierno de Gesu y Symeon. Gesu le dio a la orden monástica su forma actual, centrada en la adoración de sí mismo como un santo de Jesucristo, Liberador de la Divinidad Interior y Salvador de Caín. Al regreso del Dracon, los hermanos se vieron atrapados en la guerra iconoclasta.

El prolongado conflicto con su propio clan se había cobrado su precio sobre el Dracon, que pasó el siglo siguiente en la Biblioteca de lo Olvidado, aventurándose muy raramente al exterior y lamentándose por la pérdida del Sueño. Gesu guió a la familia Obertus a la prosperidad hasta los acontecimientos de la Unión Inmaculada.

**Imagen**: En muchos aspectos, Gesu muestra todavía las marcas de sus fiebres. Su físico, aunque de elevada estatura (mide más de 2.10 metros) está consumido. Sus facciones son extraordinariamente bellas, dándole un aspecto hechicero e irreal. Viste largos hábitos rojos que ocultan el rostro de Lillian en su pecho.

**Sugerencias de interpretación**: La paz divina está presente en todas las criaturas. Jesucristo se sacrificó por la humanidad, pero los mortales, débiles e imperfectos como son, no escucharon. Tú harás que oigan.

**Refugio**: Capilla interior del Monasterio de San Juan Estudio.

**Secretos**: Gesu y un pequeño número de seguidores guardan vigilia junto al Salubri Achmet. El monasterio de San Juan está cerrado a los extraños por miedo a las acciones de los Tremere si descubrieran a Achmet.

**Influencia**: La influencia de Gesu sobre las órdenes monásticas le da un considerable poder sobre la ciudad.

**Destino**: En los años venideros, la separación entre Gesu y su hermano se hace mayor, amenazando con consumirlos a ambos. Los Tzimisce Obertus son olvidados por el tiempo y la historia, para ser recordados sólo en las leyendas de la familia ghoul que lleva su nombre.

**Clan**: Tzimisce.

**Sire**: El Dracon.

**Naturaleza**: Cuidador.

**Conducta**: Autócrata.

**Generación**: 5ª.

**Abrazo**: 701.

**Edad aparente**: Indeterminada.

**Atributos Físicos**: Fuerza 3, Destreza 4, Resistencia 5.

**Atributos Sociales**: Carisma 6, Manipulación 6, Apariencia 8.

**Atributos Mentales**: Percepción 6, Inteligencia 6, Astucia 5.

**Talentos**: Alerta 3, Empatía 7, Esquivar 2, Intimidación 6, Liderazgo 3, Subterfugio 2.

**Técnicas**: Alteración Corporal (iconos) 5, Etiqueta 3, Pericias 3, Pintura (iconos) 6, Sigilo 4, Trato con Animales 3.

**Conocimientos**: Academicismo 5, Lingüística 4, Ocultismo 3, Sabiduría Popular 3, Teología 5.

**Disciplinas**: Animalismo 5, Auspex 6, Dominación 3, Obtenebración 2, Ofuscación 2, Presencia 5, Vicisitud 6.

**Trasfondos**: Aliados (Gesudianos en otros monasterios) 5, Posición 6, Rebaño 5, Recursos 4.

**Virtudes**: Convicción 5, Autocontrol 5, Coraje 5.

**Camino**: Camino del Cielo 9.

**Fuerza de Voluntad**: 9.

**Nota**: Gesu y sus seguidores recorren una senda distinta de la *Via Caeli*, una que encaja mejor con sus necesidades vampíricas y monásticas y a la vez las ejemplifica. Muchos Gesudianos tienen Convicción en lugar de Conciencia, lo que les da la fuerza necesaria para liberar lo Interior.

## Symeon, el Guardián de su Hermano

**Historia**: Symeon había nacido para ser el gobernante perfecto, y Antonius lo sabía. Symeon tenía todo lo necesario: voluntad fuerte, ambición y determinación. Su única debilidad era su amor por su hermano. Aunque era dos años más joven que Gesu, actuaba como su protector y dedicaba desinteresadamente su tiempo a su hermano. Miguel vio esto como un símbolo del futuro: Tzimisce y Ventrue trabajando juntos para mantener vivo el Sueño.

Pero Antonius reaccionó de forma muy distinta a la relación entre Symeon y Gesu. El Matusalén reprendía a Symeon por su apego a su hermano: después de todo, decía, los gobernantes deben mantenerse a distancia de sus súbditos. Tras el Abrazo de Gesu y su posterior enfermedad, Antonius se mostró inflexible con que Symeon no dedicase tiempo a atender a su hermano, obligando a su pupilo a permanecer en el palacio. Pero esto no consiguió más que crear resentimiento en Symeon, y que permaneciese en secreto junto a Gesu, lo que finalmente selló su destino.

Fue sólo tras su Abrazo cuando Symeon comprendió de verdad la magnificencia de los Ventrue, pero ya era demasiado tarde, y su amor por su hermano le había costado su futura gloria. La reacción de Antonius le destrozó: Nunca había esperado ser repudiado y expulsado, y su exilio no hizo sino aumentar su deseo de ser Ventrue. Pero todo cambió cuando Caius mató a Antonius: Symeon comprendió que los Ventrue estaban cegados por sus ambiciones, y decidió que vería prosperar a los Tzimisce, dedicando sus energías a ayudar a su hermano.

Responsable del poder de los Tzimisce bizantinos, Symeon ha llegado incluso a viajar a los Cárpatos, alternativamente enfrentándose y colaborando con sus hermanos locales. De uno de esos viajes volvió con su

discípulo Myca. Con la llegada de los Comneno al poder, se ha forjado un nuevo lazo entre los Ventrue y los Tzimisce, pero Symeon ha cambiado de estilo, empezando a emular a sus parientes de los Cárpatos. El regalo a los Tzimisce de su insano asilo y hospital del Monasterio del Cristo Pantócrator, le ha inspirado para llevar a cabo experimentos sobre la demencia y lo enfermizo, normalmente por sutiles impulsos de Myca.

En los últimos años, la relación de Gesu y Symeon también se ha enrarecido, sobre todo por los trágicos acontecimientos que desembocaron en la Unión Inmaculada de Gesu con la mortal Lillian. La Lasombra genovesa Gabriella le dio la niña como un regalo a Symeon a cambio de que les brindase un refugio durante los disturbios latinos. Symeon crió a la niña como si fuese suya y se enamoró de ella cuando alcanzó la edad adulta. Se la presentó a Gesu con la intención de Abrazarla, pero su hermano vio otro potencial en ella: Lillian consintió en ser Abrazada por Gesu después de que éste le hablase de una visión del Arcángel Gabriel anunciando su unión. Durante la Unión Inmaculada, Lillian fue Abrazada y fundida al torso de Gesu, ambas almas unidas y formando, según la opinión de Gesu, la perfecta unión entre hombre y mujer.

Symeon se volvió loco de furia. Gesu se lo había arrebatado todo: su clan, su futura gloria y por último su amor.

A cada noche que pasa, cuando Symeon ve el rostro de Lillian sobre el pecho de su hermano, su amor por él se desvanece un poco más. Al final, ese amor no bastará para impedir que Symeon destruya a Gesu.

**Imagen**: Gesu y Symeon tienen un aspecto muy distinto. Gesu es frágil, mientras que su hermano es fuerte y de buena constitución. Las augustas facciones de Symeon le señalan como un líder nato, y su uso de la Vicisitud (al no estar vinculado por los preceptos Gesudianos) no hace sino intensificar este aire.

**Sugerencias de interpretación**: Te ves débil y por siempre en deuda con tu hermano, aunque nunca le has hablado a nadie de estos sentimientos. También crees que ser Abrazado por Gesu te ha negado algo. Intentas desechar estos pensamientos, pero la pérdida de Lillian te desgarra el corazón. Parece, aunque odias pensar en ello, que Gesu te quite todo lo que es tuyo.

**Refugio**: Monasterio del Cristo Pantócrator.

**Secretos**: Durante los tumultos de 1185, Symeon hizo que varios Cainitas latinos fuesen capturados y llevados a su monasterio, donde ha estado experimentando con ellos.

**Destino**: Symeon sobrevive a la inminente cruzada y viaja a los Cárpatos en compañía de su chiquillo Myca. Allí, libre de los Juramentos de Sangre que entorpecen a otros miembros de su clan, Myca lucha por erigir su propio Sueño. Symeon cae junto con los demás antiguos Tzimisce en el gran levantamiento de su progenie; Myca Vykos consume la sangre de su sire, y nace el Sabbat. Mientras tanto, el Dracon sonríe desde las sombras.

**Clan**: Tzimisce.

**Sire**: Gesu.

**Naturaleza**: Penitente.

**Conducta**: Autócrata.

**Generación**: 6ª.

**Abrazo**: 703.

**Edad aparente**: Poco más de 20 años.

**Atributos Físicos**: Fuerza 4, Destreza 3, Resistencia 4.

**Atributos Sociales**: Carisma 4, Manipulación 6, Apariencia 5.

**Atributos Mentales**: Percepción 6, Inteligencia 6, Astucia 5.

**Talentos**: Alerta 2, Empatía 3, Esquivar 4, Intimidación 5, Liderazgo 5, Pelea 4, Subterfugio 3.

**Técnicas**: Alteración Corporal 4, Armas Cuerpo a Cuerpo 5, Etiqueta 3, Sigilo 4, Supervivencia 3.

**Conocimientos**: Academicismo 4, Ciencias 3, Investigación 4, Leyes 5, Lingüística 4, Medicina 4, Ocultismo 4, Política 4, Senescal 4.

**Disciplinas**: Animalismo 2, Auspex 4, Dominación 6, Fortaleza 3, Ofuscación 2, Presencia 5, Vicisitud 5.

**Trasfondos**: Aliados 3, Contactos 2, Criados 3, Posición 6, Recursos 4.

**Virtudes**: Convicción 4, Autocontrol 3, Coraje 4.

**Camino**: Camino del Cielo 5.

**Fuerza de Voluntad**: 8.

## Otros Tzimisce Notables

### El Guardián de la Fe

5ª generación, sire desconocido (se sospecha que el Dracon).

**Naturaleza**: Desconocida.

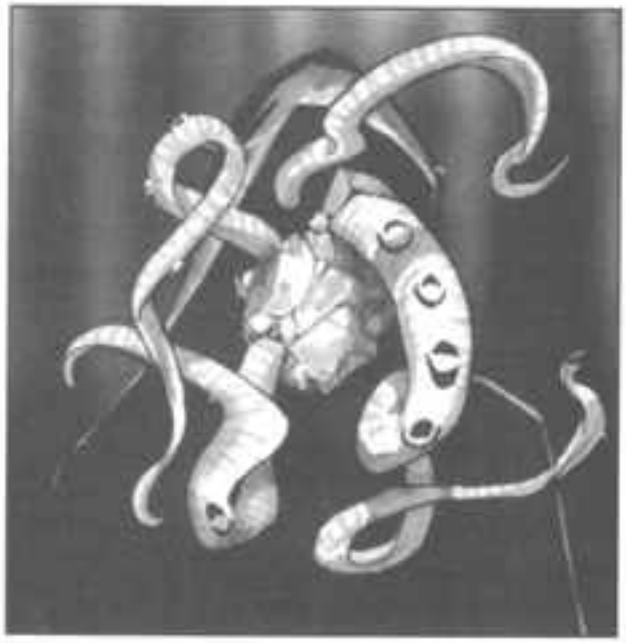
**Conducta**: Cuidador.

**Abrazo**: Desconocido.

**Edad aparente**: Desconocida.

La figura vestida con gruesas túnicas negras que se puede ver vagando por la Biblioteca de lo Olvidado es el monje Tzimisce responsable de su cuidado. Nada se sabe de su historia, excepto que parece haber estado siempre asociado a la Biblioteca. Sus responsabilidades incluyen supervisar la transcripción de los libros, y su conocimiento de los mismos no tiene límites. Sin él, localizar cualquier volumen sería una tarea monumental.

Para ayudarle en sus deberes hay dos chiquillos, conocidos sólo como los Observadores. Escogidos entre miembros de familias Gesudianas, estos Cainitas eran niños enfermos que sólo podían ser salvados por medio del Abrazo. Ocultos bajo capas de cuero, los dos vagan por la librería dedicados a tareas que sólo el Guardián conoce.



Nadie lo sabe, pero el Guardián está al tanto de dónde se encuentra el Dracon, y le mantiene informado de los acontecimientos en Constantinopla. Tiene además su permiso para ayudar al Barón a trasladar los fondos de la Biblioteca a localizaciones secretas en Europa Oriental. El Guardián ignora si el Dracon dejará que Constantinopla caiga o si, por amor y lealtad a Miguel, volverá cuando todo parezca perdido.

## Myca Vykos

7ª generación, chiquillo de Symeon.
**Naturaleza**: Monstruo.
**Conducta**: Arquitecto.

**Abrazo**: 1002.
**Edad aparente**: Alrededor de 25 años.

Myca era un prodigio que fue Abrazado por Symeon durante una incursión contra la rama cárpata del clan. Por lo tanto, su temperamento es mucho más propio de sus primos balcánicos. Practica la Vicisitud sin las restricciones Gesudianas, negocia con los Setitas, y ha puesto en secreto a su servicio a varios ghouls Obertus.

Vykos suele trabajar con el Guardián de la Fe y está genuinamente interesado en el estudio y la erudición... en la medida en que puedan beneficiarle. Es un miembro del Círculo del Sueño, pero sólo usa el culto para adquirir conocimientos mágicos.

Un ávido historiador e investigador, Vykos ha quedado fascinado por la idea de ganar poder a través de la manipulación de la sangre. Con este fin, busca ganarse el favor de Theresa para aprender los secretos de la Taumaturgia. También mantiene una correspondencia clandestina con dos Demonios cárpatos, Velya y Lugoj, que comparten sus intereses eruditos.

# Ventrue

Los Ventrue de Constantinopla llevan siglos tirando de las cuerdas de títeres imperiales, y son la fuerza y la debilidad del imperio. Ahora, cuando la ciudad oscila al borde de la destrucción, la intriga resquebraja el Sueño que supuestamente defiende el clan.

## Caius, Emperador de la Noche

**Historia**: Caius, un lugarteniente de Constantino el Grande, respaldó a su líder en su movimiento para convertirse en emperador de Roma. Hombre de fe y humores profundamente sombríos, Constantino recurría a Caius en momentos de odio y rabia depredadora. Asumiendo toda la responsabilidad de los arranques asesinos de su mentor, Caius ejecutaba las siniestras y sanguinarias órdenes que pavimentaron el camino al trono del futuro emperador. Incluso se ocupó de la ejecución del mismo primogénito de Constantino cuando el muchacho se convirtió en una amenaza.

El Triunvirato estaba fascinado por la gloriosa espiritualidad y las sangrientas acciones de Constantino, pero sus miembros no podían afectarle directamente. Pero la eficacia depredadora y la lealtad de Caius eran terreno familiar para Antonius, y el Ventrue ayudó al romano a llevar a cabo sus brutales órdenes. Una vez la posición de Constantino estuvo asegurada y sus enemigos destruidos, Antonius tomó a Caius para él. El Matusalén no sabía que estaba Abrazando al instrumento de su propia destrucción.

Caius estuvo satisfecho durante un tiempo con aprender junto a Antonius, pero poco después de la muerte de Constantino sintió añoranza por su vieja posición de confidente imperial. Estaba fascinado por Miguel y por quien veía al patriarca como el epítome inmortal de la sabiduría sagrada de Constantino. Caius continuó durante años al servicio de Antonius, pero siempre con la esperanza de pasar al lado de Miguel. Sólo confió su amor por Miguel a la Capadocia Alexia Theusa, que comprendió sus sentimientos.

El desorden causado por la crisis iconoclasta le dio a Caius la oportunidad de actuar. Antonius estaba decidido a destruir el poder del Dracon incluso si eso significaba el final del Sueño, y Caius consiguió reunir respaldo para eliminar a su sire. Septima Dominica, la malquistada chiquilla de Antonius, fue la primera en unirse a Caius, y pronto obtuvieron el apoyo de otros conspiradores. En el fatídico Cuarto Consejo del año 796, los "traidores" expusieron su plan al Dracon y Miguel. Tras tres noches de deliberación, el patriarca accedió al asesinato de su antiguo amante. A las dos noches, Caius le clavó una estaca a su sire durante una reunión del consejo, abandonándole en espera del amanecer. Caius ocupó el trono del basileus Ventrue, con la esperanza de ocupar también el puesto de Antonius en el lecho de Miguel. Pero sufrió una decepción: devorado por la culpa, Miguel se retiró de la sociedad Cainita y empezó a caer en la locura. Cualquier afecto que pudiese haber sentido por Caius quedó superada por el horror del crimen cometido.

Caius no se recuperó nunca de este golpe. Durante el primer siglo de su mandato, se benefició del consejo de Septima, que le brindó la guía que necesitaba para mantenerse como un líder eficaz. Pero perdió también este apoyo con la muerte de Septima a manos de cazadores de brujas en el año 1001. Desde entonces, Caius ha cumplido con sus deberes y conservado el poder haciendo que sus rivales se enfrenten entre sí, sin dejar mientras tanto de suplicar los favores del patriarca.

Los disturbios latinos de 1185 sorprendieron a Caius con la guardia baja. Su distracción le obligó a pasar por la humillante experiencia de pedir formales disculpas a los Cainitas latinos y otorgarles mayores derechos en el Octavo Consejo.

**Imagen**: El largo y afilado rostro de Caius casi consigue ocultar el peso de los años que soporta su alma. Sin embargo, sus ojos oscuros son libros abiertos sobre la sangre que ha derramado y el amor que ha perdido. Sus túnicas de color púrpura le dan al basileus una digna apariencia, enfatizada por su elevada estatura.

**Sugerencias de interpretación**: Te limitas a pasar por los movimientos del liderazgo. Privado de tu consejera Septima y rechazado por Miguel, ni siquiera puedes encontrar solaz en la gloria del pasado.

**Refugio**: Caius duerme en el Palacio Sagrado del complejo del Gran Palacio, y recibe a su corte en un trono de oro. Sus salas públicas están llenas de adornos y detalles lujosos, pero sus habitaciones privadas están desnudas, a excepción de unos pocos iconos de Miguel.

**Secretos**: La tristeza de Caius le da una clara perspectiva de la locura del patriarca: ha llegado a comprender la naturaleza de los delirios de Miguel. Desgraciadamente, esto no hace sino hundirle más profundamente en la depresión.

**Influencia**: Oficialmente, Caius gobierna a los Ventrue Antoninos con poder absoluto, pero su influencia se está debilitando rápidamente. Manipula a los poderosos Ana Comnena y Nicéforo para que se enfrenten entre sí, conservando su puesto de esta forma, pero no va a poder seguir manteniendo esta táctica durante mucho tiempo.

**Destino**: Caius no sobrevive a la inminente tormenta. Con la ciudad en llamas, busca a Miguel para una terrible unión final. Si al fin tiene éxito o no es un misterio.

**Clan**: Ventrue.

**Sire**: Antonius el Galo.

**Naturaleza**: Penitente.

**Conducta**: Autócrata.

**Generación**: 5ª.

**Abrazo**: 325.

**Edad aparente**: Unos 65 años.

**Atributos Físicos**: Fuerza 4, Destreza 3, Resistencia 3.

**Atributos Sociales**: Carisma 4, Manipulación 3, Apariencia 3.

**Atributos Mentales**: Percepción 5, Inteligencia 4, Astucia 3.

**Talentos**: Alerta 4, Empatía 1, Esquivar 3, Intimidación 4, Liderazgo 4, Pelea 4, Subterfugio 6.

**Técnicas**: Armas Cuerpo a Cuerpo 5, Equitación 3, Etiqueta 4, Sigilo 4, Supervivencia 2, Tiro con Arco 2.

**Conocimientos**: Leyes 4, Lingüística 3, Política 5, Sabiduría Popular 3, Senescal 4.

**Disciplinas**: Auspex 4, Celeridad 2, Dominación 6, Fortaleza 4, Ofuscación 1, Potencia 5, Presencia 4.

**Trasfondos**: Aliados (Alexia Theusa) 3, Contactos 5, Criados 5, Influencia 5, Posición 6, Rebaño 5.

**Virtudes**: Conciencia 1, Autocontrol 3, Coraje 5.

**Camino**: Camino de la Humanidad 4.

**Fuerza de Voluntad**: 7.

## Ana Comnena, Quaesitor y Chambelán

**Historia**: Ana Comnena había nacido para gobernar... o eso pensaba ella. La hija mayor del emperador Alejo I Comneno, fue desposada por un candidato imperial a edad temprana y preparada para vivir como la emperatriz de Nueva Roma. Una ávida estudiante y brillante pensadora, absorbía las enseñanzas políticas, teológicas, científicas y filosóficas con una pasión que aturdía a sus preceptores y enorgullecía a sus padres. Pero cuando su hermano pequeño Juan se convirtió en el aparente heredero, los sueños de toda su vida se vinieron abajo. Cayó en un amargo odio a su rival fraterno e intentó hacer que le asesinaran. Pero sus planes se vieron frustrados una y otra vez, y Juan acabó teniendo que exiliarla a un convento por el resto de su vida. Allí escribió su famosa *Alexiada*, una exposición del reinado de su padre.

La voluntad y la inteligencia de Ana llamaron la atención de Ducas, el guardián Ventrue de la familia imperial, que reconoció en ella la determinación que podía salvar al decadente imperio, pero también el odio y los celos que podían destruirlo. Durante el exilio de Ana, Ducas la observó mientras se atareaba en su crónica, guiándola sutilmente para que comprendiese a su hermano. Cuando dejó la pluma una vez completa la *Alexiada* —sus odios desahogados y purgados— se preparó para morir, esperando hacer las paces con su ya fallecido hermano en el más allá. Fue entonces cuando Ducas la tomó.

Como vampira, Ana ha encontrado sus impulsos renacidos en una forma pura. Brindando su conocimiento y habilidad a los esfuerzos de Belisario, el mentor de los Comnenos, ha llegado a convertirse a la vez en Quaesitor y chambelán, supervisando a sus compañeros de clan y oponiéndose al viejo Caesar Magister Nicéforo. En el proceso se ha ganado el respeto de los Quaesitoris Symeon y Petronio. Pero a medida que los planes de Belisario fallan y Nicéforo recupera poder, a Ana se le hace más difícil ignorar la llamada de la sangre y la gloria.

**Imagen**: A petición de Ana, Symeon la ha convertido en una mujer de inhumana y depredadora belleza. Lleva elaboradas ropas que señalan su rango.

**Sugerencias de interpretación**: Éste es el mundo al que perteneces. Por fin ostentas un gran poder, y sabes qué es lo mejor para el imperio. Los que te rodean se hunden en la intriga: tú estás más que dispuesta a empujarles más hondo.

**Refugio**: Ana mantiene una lujosa residencia en el Gran Palacio de los Ventrue Antoninos. Las cámaras están adornadas con recuerdos procedentes del reinado de su padre.

**Secretos**: Ana da gran importancia a reunir tantos secretos como puede. Ha descubierto que fue su sire Ducas quien hizo matar a Septima Dominica, y que Basilio de Tesalónica tiene ocasionales encuentros con extraños en las mansiones de Arcadio.

**Influencia**: La doble posición de Ana como Quaesitor y chambelán de los Ventrue Antoninos le da una gran influencia oficial en Constantinopla. Es considerada como la única competidora de Nicéforo por el liderazgo de la familia.

**Destino**: Ana nunca abandona la ciudad. Algunos dicen que murió en las fortificaciones durante una batalla desesperada contra los otomanos, y otros que se convirtió en una turca y reside aún en su hogar.

**Clan**: Ventrue.

**Sire**: Ducas.

**Naturaleza**: Autócrata.

**Conducta**: Solitaria.

**Generación**: 7ª.

**Abrazo**: 1153.

**Edad aparente**: Unos 25 años.

**Atributos Físicos**: Fuerza 2, Destreza 3, Resistencia 2.

**Atributos Sociales**: Carisma 3, Manipulación 5, Apariencia 6.

**Atributos Mentales**: Percepción 4, Inteligencia 6, Astucia 3.

**Talentos**: Alerta 3, Intimidación 4, Liderazgo 5, Subterfugio 4.

**Técnicas**: Equitación 2, Etiqueta 5, Música 2, Sigilo 1.

**Conocimientos**: Academicismo 5, Ciencias 3, Leyes 4, Lingüística 3, Política 5, Sabiduría Popular 2, Senescal 3.

**Disciplinas**: Auspex 3, Dominación 5, Fortaleza 2, Presencia 5.

**Trasfondos**: Contactos 5, Criados 5, Rebaño 5, Posición 5, Recursos 4.

**Virtudes**: Conciencia 2, Autocontrol 4, Coraje 4.

**Camino**: Camino de la Humanidad 7.

**Fuerza de Voluntad**: 7.

## Belisario, Prefecto Militar

**Historia**: El más grande general que el imperio bizantino haya tenido nunca, Belisario fue el responsable directo de las victorias militares del reinado de Justiniano, recuperando el norte de África y gran parte de Italia, rechazando el ataque persa y sofocando la revuelta popular de Nika. A pesar de todo, Justiniano no confió nunca en él, utilizando al Chambelán Narses en contra del general. Pero Antonius reconoció la lealtad de Belisario y le Abrazó.

Belisario estaba cerca de su sire, pero poco interesado por las mezquinas rencillas con el Dracon, pidió pronto la prefectura de África del Norte, partiendo hacia Cartago. Cuando los árabes capturaron la región en el siglo VII, Belisario no volvió a Constantinopla, y fue dado por muerto. Liberado de sus obligaciones, vagó por el Mediterráneo, convirtiéndose en el compañero de la Assamita norteafricana Shahah.

Cuando el imperio perdió Anatolia en la batalla de Manzikert, Belisario no pudo seguir alejado de Constantinopla. En el Sexto Consejo pidió la ejecución de Lyseros e Isaac el Ermitaño, los prefectos militar y oriental cuya corrupción y debilidad habrían provocado la derrota. Apoyado por su victoria en el Consejo, Belisario utilizó su influencia para ayudar al ambicioso general Alejo Comneno a subir al trono imperial. Estaba muy próximo tanto a Alejo como a su sucesor Juan II, pero tras el asesinato de éste a manos de los Assamitas, y las concesiones hechas a los latinos por parte de Manuel, el hijo y sucesor de Juan, la influencia de Belisario en Constantinopla disminuyó en favor de Nicéforo.

Actualmente, Belisario está complacido por el nombramiento de su antiguo amor Shabah como representante Assamita en Constantinopla. Han recuperado su vieja relación, aunque Belisario alberga un hondo resentimiento por el asesinato de Juan a manos de los Assamitas. No se imagina que la asesina fue la misma Shabah.

**Imagen**: Belisario fue Abrazado a una edad avanzada. Tiene una cara arrugada y profundos ojos castaños, y unos pocos pelos grises coronan su cabeza. Su complexión es imponente, resultando una figura de gran dignidad.

**Sugerencias de interpretación**: Has vuelto a la posición que definió tu vida mortal. Es una carga pesada, y echas de menos tus despreocupada época de viajero, ¿pero quién más podría ocupar tu plaza?. Tu único placer genuino nace de los encuentros que mantienes con Shabah.

**Refugio**: Belisario mantiene una residencia en el complejo del Viejo Palacio. Es en general espartana, pero su alcoba está decorada con diversos recuerdos de sus viajes. Le atiende un cuadro de soldados ghoul conocidos como la Guardia Varega.

**Secretos**: Belisario es consciente de las principales rivalidades entre los Ventrue Antoninos, pero deja los detalles a su chiquilla Helena. También está al tanto de la creciente alianza entre los Brujah, Gangrel y Nosferatu de la ciudad, y la respalda cuanto puede, con la esperanza de que contrarreste la división de la Trinidad.

**Influencia**: Los éxitos de Belisario bajo los emperadores de la dinastía de los Comnenos le dieron una gran influencia hasta la muerte de Juan II. Los desastres subsiguientes le han despojado de gran parte de su poder político.

**Destino**: Belisario no puede abandonar Bizancio a su destino, pero es posible que se marche una vez arrasada. Puede que se convierta en miembro del Inconnu, si se le oculta el papel del mismo en la destrucción de la ciudad.

**Clan**: Ventrue.

**Sire**: Antonius.

**Naturaleza**: Defensor.

**Conducta**: Autócrata.

**Generación**: 5ª.

**Abrazo**: 566.

**Edad aparente**: Unos 65 años.

**Atributos Físicos**: Fuerza 5, Destreza 5, Resistencia 6.

**Atributos Sociales**: Carisma 3, Manipulación 3, Apariencia 3.

**Atributos Mentales**: Percepción 4, Inteligencia 3, Astucia 5.

**Talentos**: Alerta 4, Esquivar 4, Intimidación 4, Liderazgo 5, Pelea 5, Subterfugio 1.

**Técnicas**: Armas Cuerpo a Cuerpo 6, Equitación 5, Etiqueta 4, Pericias (armas) 4, Sigilo 3, Supervivencia 4, Tiro con Arco 4, Trato con Animales 2.

**Conocimientos**: Academicismo 1, Investigación 2, Lingüística 4, Política 3, Sabiduría Popular 3, Senescal 4.

**Disciplinas**: Auspex 3, Celeridad 4, Dominación 4, Fortaleza 7, Potencia 7, Presencia 3.

**Trasfondos**: Aliados 3, Contactos 4, Criados 3, Posición 5.

**Virtudes**: Conciencia 4, Autocontrol 4, Coraje 5.

**Camino**: Camino de la Caballería 7.

**Fuerza de Voluntad**: 8.

# Otros Ventrue Notables

## Nicéforo, Caesar Magister

6ª generación, chiquillo de Septima Dominica.

**Naturaleza**: Tirano.

**Conducta**: Autócrata.

**Abrazo**: 604.

**Edad aparente**: Alrededor de 35 años.

Nicéforo, el más antiguo chiquillo de Septima Dominica, chiquilla a su vez de Antonius, se cree con derecho a ocupar una posición de poder. Septima Dominica apoyó la usurpación por Caius del puesto de Antonius, pero fue destruida en el año 1001 por una cuadrilla de cazadores de brujas. Nicéforo pasó gran parte de la época de los Macedonios intentando descubrir, sin éxito, las identidades de los asesinos mortales de su sire, a veces con la ayuda del Malkavian Gregorius. Lo que no sabía era que el Malkavian le estaba condicionando para convertirlo en un instrumento del Inconnu. En el siglo XI, bajo la influencia de la Demencia de

Gregorius. Nicéforo "se percató" de que Caius debía haber organizado la destrucción de Septima a causa de los celos.

Hirviendo de odio, Nicéforo —por aquel entonces caesar magister— decidió volver el juego en contra de Caius, uniéndose al Inconnu: fue iniciado en los viejos modos romanos y se le encomendaron diversas tareas. Una fue dar órdenes al Prefecto Doméstico Epiro de fomentar los tumultos latinos. Nicéforo presenció la destrucción provocada, regodeándose en el espectáculo de Caius suplicando al veneciano Narses para evitar una guerra.

## Irene Stellas, Prefecto Doméstico

8ª generación, chiquilla de Ana Comnena.
**Naturaleza**: Penitente.
**Conducta**: Juez.
**Abrazo**: 1169.
**Edad aparente**: Unos 25 años.

Una reciente adición a la jerarquía Antonina, Irene Stellas tiene la poco apetecible tarea de reemplazar a Epiro, el prefecto doméstico que ayudó a provocar la matanza de la población latina de Constantinopla en 1185. Epiro y su aliado Brujah Tribonius pagaron su infracción con la Muerte Definitiva, y Ana Comnena puso a su chiquilla Irene en el puesto de Epiro. Irene se ha ganado la confianza de la Brujah Natalya. Juntas, las dos vampiras buscan al Cainita que usó a sus predecesores como chivos expiatorios.

Irene, una miembro del Círculo del Sueño, tuvo una visión reveladora tras beber la sangre de Caius: vio al basileus corriendo a través de calles en llamas para entrar después en un recinto dorado donde descansaba Miguel el Patriarca. Caius parecía desesperado por encontrarle, pero en su lugar se veía frente a la forma del Matusalén convirtiéndose en cenizas a los pies de una chica de piel negra que esgrimía una espada resplandeciente. Irene no está segura del significado de la visión, pero está decidida a descubrir los secretos de la relación entre Caius y Miguel.

## Ducas, Prefecto de Palacio

8ª generación, chiquillo de Septima Dominica.
**Naturaleza**: Fanático.
**Conducta**: Juez.
**Abrazo**: 836
**Edad aparente**: Poco más de 50 años.

Ducas fue Abrazado en el auge del segundo brote iconoclasta, y presenció la pugna de Caius con los Tzimisce y sus adoradores mortales. Descubriendo los escritos iconoclastas del destruido Antonius, Ducas llegó a la idea de que los Cainitas debían existir en secreto, apartados de los mortales. A sus ojos, no eran los Tzimisce los peores transgresores de este ideal,

sino su propia sire, Septima Dominica, que mantenía una corte de sangre abierta, donde se alimentaba de hombres jóvenes y viriles.

Ducas supo lo que había que hacer. Recurriendo a su capacidad para manipular al ganado, reclutó a un pequeño círculo de cazadores de brujas. En el año 1001 los dejó en el refugio de Septima, donde tendieron una emboscada a la Ventrue. Tras clavarle una estaca, procedieron a quemar su palacio y su cuerpo. Poco después, Ducas eliminó a los cazadores para borrar todo rastro de su implicación.

En los siglos siguientes, Ducas ha subido en la jerarquía de los Ventrue Antonimos, buscando siempre extender su visión iconoclasta, socavar el poder de los Obertas y fortalecer el imperio. Abrazó a Ana Comnena, esperando hacer de ella otra iconoclasta, y pensó que podría revelarle la verdad de la muerte de Septima, pero desde entonces, Ducas se ha ido preocupando por el lazo formado entre Ana y Symeon.

## Helena la Armenia, Prefecto Pretoriana del Este

6ª generación, chiquilla de Belisario.
**Naturaleza**: Superviviente.
**Conducta**: Defensora.
**Abrazo**: 1081.
**Edad aparente**: Algo menos de 40 años.

Abrazada poco después de la vuelta de Belisario a Constantinopla, Helena ascendió a su cargo cuando Alejo y Juan Comneno reconquistaron los territorios perdidos tras la derrota de Manzikert. Comprende los modos y la fuerza de los Gangrel turcos y ha hecho todo lo posible por entablar relaciones pacíficas con ellos, ganando amigos entre los Gangrel del Barón.

Confía en poder manejar las amenazas del Este mientras el Oeste permanezca seguro. Por lo que a ella concierne, la presencia latina en Constantinopla es la mayor amenaza para el imperio.

La llegada de Shabah le ha dado a Helena un arma contra los latinos de la ciudad. Helena presenció el asesinato de Juan II y sabe que la Assamita es la responsable. En lugar de decírselo a Belisario, chantajea a la Sarracena, exigiéndole servicios a cambio de su silencio. Helena ha ordenado a Shabah eliminar a los líderes Lasombra latinos, empezando por Gabriella de Génova.

## Basilio de Tesalónica, Prefecto Pretoriano del Oeste

8ª generación, chiquillo de Teodora.
**Naturaleza**: Fanático.
**Conducta**: Celebrante.
**Abrazo**: 1021.
**Edad aparente**: Unos 48 años.

Ampliamente conocido por su decadencia Caínita, el Ventrue Basilio tenía una lujosa corte de sangre en Tesalónica. De hecho, en realidad hacía un esfuerzo consciente por perderse en el placer, al menos hasta que la ciudad fue saqueada en 1184. Durante el asalto, permaneció a salvo en los pasadizos secretos de su palacio, contemplando cómo su corte y sus súbditos eran diezmados. Sólo emergió cuando se hubieron marchado los atacantes, creyéndose —estúpidamente— fuera de peligro.

Fue entonces cuando los Elegidos de Calomena llegaron a los restos de la ciudad. Basilio fue encontrado vagando por las ruinas, anonadado por la pérdida de los placeres que le daban sentido a su vida. Stanislav, el dominante líder de los Elegidos, se acercó a él y empezó a alterar su psique. Bajo la tutela del Caitiff, Basilio descubrió la pútrida verdad de la naturaleza Caínita y acerca de la retribución de Calomena.

Dirigido por su nuevo amo, Basilio reclamó su derecho a supervisar la porción occidental del imperio, estableciéndose en la corte Ventrue en 1187. Desde entonces ha actuado como los ojos y oídos de Stanislav en los salones del poder, informando sobre quiénes podrían ser convertidos a la causa o destruidos. Fue Basilio quien llamó la atención de Stanislav sobre Theophilus y Dorotheus.

La enloquecida mente de Basilio ha trasladado su corrupto corazón del hedonismo al masoquismo. Encuentra la bendición de Calomena en la abrasadora agonía de la tortura. Pasa muchas noches aullando en éxtasis mientras mortales le clavan púas al rojo vivo y le azotan con cañas espinosas. Se viste con túnicas flotantes que ocultan los dolorosos ganchos y agujas clavados en su carne.

# Otros

## Achmet el Soñador, Profeta Salubri

7ª generación, chiquillo de Orfeo.
**Naturaleza**: Cuidador.
**Conducta**: Cuidador.
**Abrazo**: 813.
**Edad aparente**: Poco más de 40 años.

Achmet es uno de los pocos supervivientes del iluminado clan Salubri, cuyo fundador fue diablerizado por Tremere. Ha pasado su existencia buscando la fabulosa Golconda, llegando a abrazar una filosofía que establece que los Cainitas deben recuperar la vitalidad de la verdadera vida por medio de los sueños. Cree que las visiones tenidas durante el sueño y el letargo son pistas a la consecución de una existencia más elevada, y ha dedicado su no vida a explorar estas revelaciones.

Las ideas de Achmet han atraído a un pequeño grupo de seguidores, incluyendo a Theresa Kymena, la Ventrue Irene Stellas y el Ravnos Gregorio. Achmet aprendió el poder del ayuno de sangre del Tzimisce Gesu, y prosigue su búsqueda de la Golconda desde una de las jaulas de ayuno de los Tzimisce. Ha soñado que él y Theresa repetirán la tragedia de Tremere y Saulot, pero que de su destrucción nacerán las semillas de la rebelión y el renacer.

## Zoe el Prodigio

Estudiante Despertada de Gregorio el Creador de Maravillas.
**Naturaleza**: Innovadora.
**Conducta**: Niña.
**Edad aparente**: 14.

Gregorio descubrió a su más prometedora estudiante mientras Constantinopla se derrumbaba en

torno suyo. Zoe era una simple pilluela callejera cuando el Ravnos la encontró en su taller en 1193: estaba engatusando a los pájaros que él había forjado para que realizasen complejas maniobras en el aire. Gregorio se convirtió de inmediato en el guardián de la niña. Desde entonces, la habilidad de Zoe con las construcciones ha mejorado a pasos agigantados. Ha desarrollado una preferencia por las creaciones felinas, y varios leones y panteras acechan en Magnaura gracias a sus esfuerzos.

Los sorprendentes progresos de Zoe le han dado a Gregorio una renovada esperanza en cuanto a su propio futuro, guiándole por la senda de Achmet el Soñador con un aumentado fervor. Ignora que cuando visita al místico Salubri, su pupila mortal escucha a otro maestro, en compañía de sus más bellas creaciones. Zoe se trasladó a la Casa de las Lámparas para aprender secretos de Layla Madeer.

# Capítulo Seis: Historias en Constantinopla

Constantinopla nocturna ofrece muchas oportunidades para la narración. La locura reinante previa a la caída de la ciudad tiene un gran potencial; cuando los Cainitas de Nueva Roma se dan cuenta de que el fin está cerca, dan la bienvenida a cualquiera capaz de cambiar las cosas. Aunque esperamos que las páginas precedentes hayan saltar la chispa de varias ideas, ofrecemos aquí algunas más para ayudar a empezar a los Narradores, permitiendo sumergir a los personajes en el intrincado tapiz que es Constantinopla.

Los siguientes conceptos de historia están divididos de acuerdo con tres temas, cada uno de los cuales sirve a una función distinta. El Hijo presenta sutiles tramas para personajes nuevos que empiezan fuera de Constantinopla. El Padre trata de la intriga que se desarrolla a medida que se acerca la Cuarta Cruzada. El Espíritu Santo gira en torno a historias de misterio y fantasía.

# El Hijo

## El precio del saber

Los personajes (preferiblemente incluyendo a un Tzimisce, Toreador, Nosferatu, Capadocio o Brujah de naturaleza estudiosa) encuentran un pequeño cofre de madera que contiene varios tomos raros y antiguos... incluyendo textos ocultistas. El descubrimiento aumenta rápidamente tanto sus conocimientos como su prestigio, al darles acceso a secretos que se creían olvidados. Los personajes pueden rastrear la historia de la caja y sus libros hasta un pequeño monasterio en el Este, y después hasta Constantinopla.

La cuadrilla deja el familiar Occidente por el extraño Oriente. Una vez en Constantinopla, la búsqueda de conocimientos por parte de los personajes se hace más profunda, mientras son arrastrados a las conspiraciones de la ciudad. El cofre había sido enviado por el Barón a uno de sus chiquillos en Europa, puesto parte de su misión es salvaguardar la biblioteca Tzimisce. Por el camino, unos bandidos atacaron a la caravana de mercaderes que lo transportaba; los bandidos abandonaron el cofre, asustados por los libros que contenía. Y es ahora cuando intervienen los personajes.

El grupo atrae la atención de los Tzimisce Obertus, que quieren saber por qué estaban sus libros fuera de la ciudad y exigen su devolución. El Barón hace todo lo posible por mantener su implicación en el asunto en secreto, hasta el punto de silenciar a los personajes si no puede llegar a un acuerdo con ellos. Por lo que concierne a las partes interesadas, el valor de la Biblioteca de lo Olvidado supera con mucho al de las no vidas de los personajes.

## Lágrimas de medianoche

A la pálida luz de una luna gibosa, un personaje que está de caza se siente atraído por la tranquilidad de un cementerio, y decide pasar unos momentos de calma entre las sepulturas. A los pocos minutos, el personaje oye un suave murmullo que procede de una de las numerosas tumbas. Al entrar en una vieja sección del cementerio, el personaje ve a una mujer envuelta en una capa, de pie junto a la entrada de una tumba. Oscuras lágrimas marcan su rostro.

La mujer no es otra que Alexia Theusa, y un velo de tristeza cae sobre ella. Percatándose de la presencia del personaje, le invita a discutir asuntos de amor y muerte. A lo largo de la conversación, Alexia permanece oculta, moviéndose de una sombra a la siguiente, y poniendo sin duda nervioso al personaje. Cuando la conversación llega a su fin, Alexia desaparece súbitamente.

Si el personaje es masculino, Alexia puede cortejarlo como nuevo amante: el personaje se en-

cuentra tratando con una desquiciada y extraordinariamente poderosa Cainita. Si el personaje es femenino y comparte con Alexia su interés por la muerte, la Capadocia le propone encontrarse de nuevo, y ambas pueden convertirse en aliadas.

## Silencio desvanecido

El sire de un personaje desaparece sin dejar rastro de a dónde ha ido ni por qué. Cuando los personajes investigan, algunos extraños Cainitas adquieren interés en la búsqueda y echan una mano. Estos Cainitas se mantienen a distancia, pero dejan caer sutiles pistas y revelan retazos de información si los personajes desfallecen en su búsqueda. La pista acaba conduciendo al grupo hasta Constantinopla.

Aunque los personajes no lo saben, el sire desaparecido era un miembro del Inconnu, que desaprobaba la *vendetta* de la secta contra Constantinopla. Los misteriosos Cainitas —Inconnu romanos— esperan que los personajes puedan encontrar al renegado para ocuparse de él. Este Inconnu rebelde está bajo la protección de los Nosferatu de San Lázaro. Los personajes se enfrentan a la ardua tarea de descubrir todo esto antes de que la Carroña u otras facciones locales intervengan. Los Inconnu dan instrucciones a Nicéforo y el Obispo Alfonso para que ayuden a los personajes en su búsqueda. Esta ayuda marca a los personajes como simpatizantes latinos, poniéndoles las cosas más difíciles. La Ventrue Helena intenta negociar con los nuevos instrumentos de Alfonso.

## El Padre

### De la oscuridad interior

Las tensiones en la familia Tzimisce proyectan una ominosa sombra sobre Constantinopla. Aunque la ira de Symeon hacia su hermano está creciendo, su vínculo le impide hacer nada en contra suya. Myca Vykos ve la grandeza de su sire usurpada una vez más por Gesu, y sabe que Symeon sólo puede prosperar si se deshace el lazo entre los hermanos: planea destruir a Gesu, pero necesita peones para que se ocupen del trabajo sucio. Usa su influencia sobre su familia y la ciudad para manipular a los personajes en este sentido. Las repercusiones de la destrucción de Gesu son desestabilizadoras. Los Gesudianos se revuelven, atacando a todo el que consideran responsable.

Los planes de Myca deben ser frustrados antes de que den fruto. Miguel, por medio de visiones y enigmas, avisa a los personajes de la magnitud de lo que planean. La cuestión es si podrán descifrar sus enigmáticas señales antes de que sea demasiado tarde.

## Rescoldos de lo divino

Los delirios de Miguel se manifiestan mediante su uso del Quimerismo, y los personajes son los primeros en verlo. Se ve a ángeles volando por detrás de las iglesias, dejando atrás plumas blancas. Los arbustos arden con fuego sagrado y predican a todo el que los escucha. . Nadie lo sabe, pero el patriarca ha entrado en un profundo letargo y la familia Toreador se encuentra sumida en el caos. Pakourianis la Paloma, temeroso de que Miguel esté preparado para partir, vaga por Hagia Sophia cazando sombras que él toma por ángeles. Mientras tanto, Petronio se esfuerza por ocultar los apuros de la familia: si los personajes le avisan de que los delirios de Miguel están afectando físicamente a la ciudad, intenta tranquilizar al patriarca, pero sin resultado. Los personajes descubren entonces que Gregorius ha desaparecido.

Aunque Gregorius es en parte responsable de la locura de Miguel, su presencia en la ciudad mantiene bajo control los delirios del patriarca. Ahora, sin el Malkavian cerca para dirigir la mente de Miguel, su locura se manifiesta abiertamente. Para salvar al patriarca, los personajes deben encontrar a Gregorius, que se encuentra en poder de Stanislav: el Caitiff planea sacrificarle a Calomena.

## Aliados fantasmales

Los personajes empiezan a desaparecer uno por uno. A medida que la cuadrilla va menguando, los personajes restantes se ponen más y más nerviosos. Una investigación no revela más que vagos informes de una figura velada vista en el escenario de la desaparición de cada personaje. Mientras los supervivientes continúan con su búsqueda, van desapareciendo hasta que sólo queda uno de ellos. Aun estando en guardia y totalmente alerta, es sorprendido por la Assamita Shabah, que le envenena con su vitae.

Los personajes despiertan en el refugio de Shabah. La Assamita explica que los ha raptado para protegerles de un enemigo entre los Ventrue Antoninos. Por supuesto, es mentira: en realidad planea utilizar a los personajes como instrumento contra Helena la Armenia. Shabah tiene la esperanza de que los personajes le den ventaja sobre helena, de forma que ella y Belisario puedan estar juntos de nuevo.

En el refugio de la Assamita, uno de los personajes capta un atisbo de otra Cainita en una habitación adyacente. Una vez liberados, los personajes pueden hacer discretas averiguaciones, y descubrir que es Gabriella, una obispo Lasombra que lleva algún tiempo desaparecida. Armada con esta información, la cuadrilla (posiblemente impulsada por Helena) podría

volver el juego contra Shabah... una opción que puede llevar a una guerra en toda regla cuando Belisario intervenga para proteger a su amada.

# El Espíritu Santo

## Sueños celestiales

Un personaje que sigue las enseñanzas de Achmet el Soñador o al menos está interesado por ellas es invitado a participar en un viaje-sueño con Theresa Kymena como Soñadora. Tras ayunar en el monasterio Tzimisce, el personaje inicia el viaje, viendo las almas ocultas de muchos de los Cainitas locales. El viaje continúa hasta que el personaje se da cuenta de que todo el panorama onírico se apoya en el sueño de una entidad: Miguel el Patriarca. Con esta revelación llega una irresistible atracción hacia su delirio. El personaje experimenta la locura de Miguel durante lo que parece ser una eternidad. Recorre los salones del Cielo y se sienta junto al Arcángel Miguel mientras éste sirve a su Padre y erige un testimonio a Él sobre la Tierra. Cuando su sueño parece bordear la realidad, Achmet "salva" al personaje de quedar perdido para siempre y le despierta.

Ahora, el personaje tiene un profundo conocimiento del espíritu de Miguel y de la creación de Constantinopla. ¿Podrá usarlo para impedir la caída de la ciudad? Y, más importante ¿puede conservar la cordura? Ahora, debe estar recordándose que Miguel no es un arcángel, que Constantinopla no es el Cielo y que no está al servicio de la Hostia.

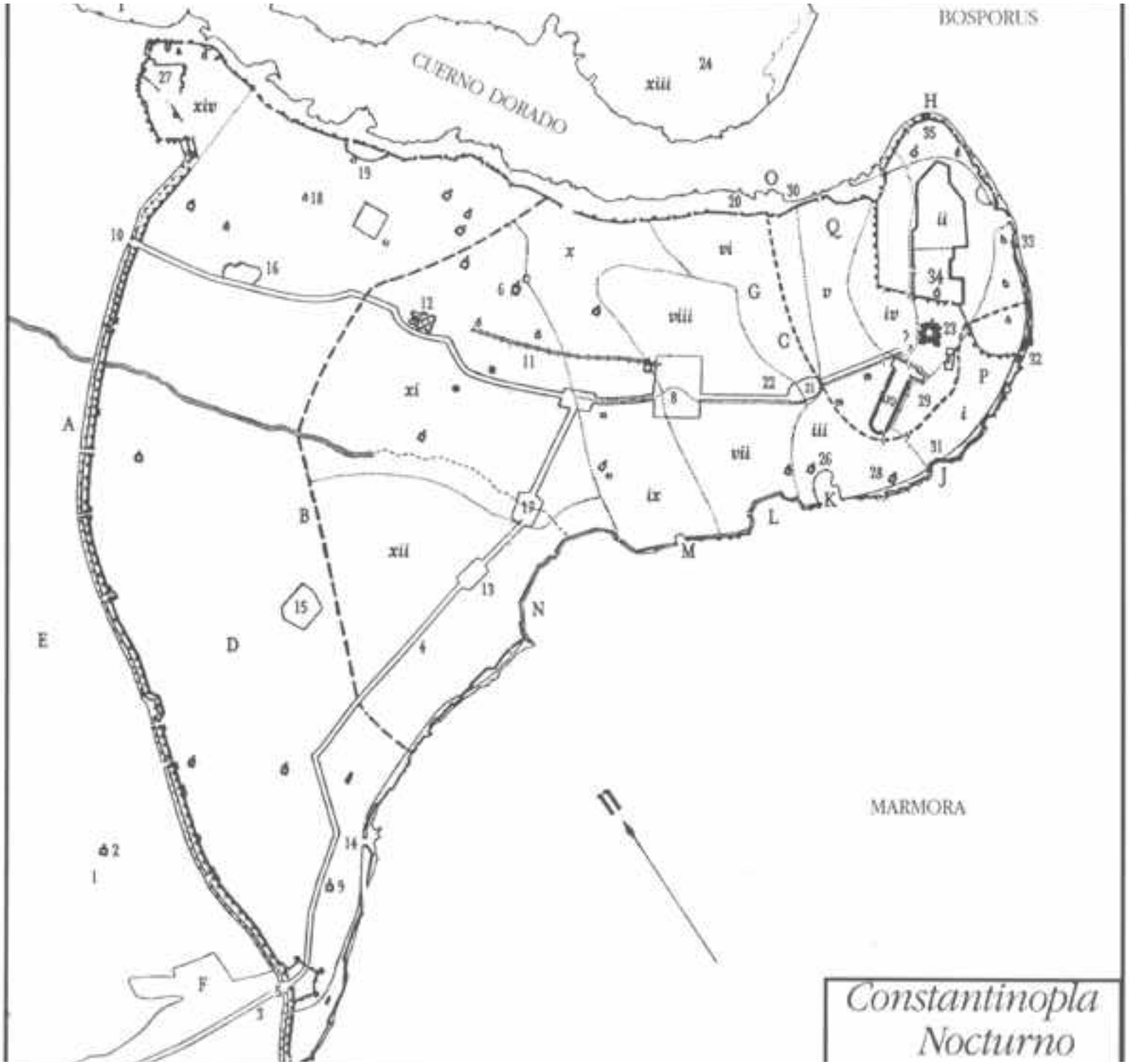
## Mokius

Pasando por Exokionion, el grupo se topa con un hombre aterrorizado que corre ciegamente. Tras ser detenido y preguntado por lo que ocurre, explica a los personajes que estaba caminando junto a un amigo cerca de la Cisterna de Mokius cuando una sombra negra ha agarrado a su amigo, arrastrándole con ella. Al llegar a Mokius, los personajes descubren sangre, aguas fecales y jirones de carne en el suelo de la cisterna. El rastro conduce a un pequeño agujero en una pared, tras la que se encuentra la red de acueductos de Constantinopla. Al aventurarse en las tinieblas, los personajes se percatan de que son los huéspedes no invitados de los Nosferatu que han establecido su hogar en las cisternas. Si los personajes han demostrado anteriormente ser aliados de la ciudad, los Nosferatu pueden guiarles hasta una salida. En otro caso, los Leprosos tienen una noche de diversión a costa de los personajes, persiguiéndoles por los retorcidos corredores de la red de acueductos.

## El barco del condenado

Una noche, mientras los personajes caminan por uno de los puertos de la ciudad a lo largo del Cuerno de Oro, ven a un muchacho Nosferatu, uno de Los Tres, observando el mar. Cuando se acercan, señala a las oscuras aguas y proclama "Mirad allí... viene esta noche." Los personajes ven un barco en muy mal estado acercándose al puerto. Sus velas están destrozadas, y siluetas de extrañas figuras se mueven sobre cubierta. Cuando los personajes se vuelven hacia el chico, éste ya se ha ido. El grupo llega al puerto a tiempo de ver a varios hombres, bajo el control del Tremere Abetorius, cerrando el muelle y prendiendo fuego al barco. Los personajes sienten una presencia a bordo del barco que les suplica ayuda.

Si los personajes se atreven a aventurarse en el barco en llamas, descubren el cuerpo atravesado por una estaca de un Cainita con la marca de Saulot. Los vampiros tienen muy poco tiempo para actuar: el olor del humo llena el aire y los agentes de Abetorius les gritan desde tierra. Arrancar la estaca sólo sume al vampiro en el letargo, haciendo el rescate más difícil. Si los personajes consiguen salvar al misterioso vampiro, incurren en las iras del Tremere, que está usando el barco como cebo para Theresa Kymena y Achmet el Soñador. El Cainita del barco no es otro que Orfeo, el sire de Achmet.




A Murallas de Teodosio II
B Murallas de Constantino
C Murallas de Bizancio
D Exokionion
E Campos de entrenamiento militar
F Barrio industrial
G Gran Bazar
H Punta del Serrallo, Distrito militar
I Puerto de Hebdomon
J Puerto de Bucoleon
K Puerto de Sofía
L Puerto de Kontoscalion
M Puerto de Heptascalon
N Puerto de Teodosio
O Puerto de Neorion
P Distrito Arcadio
Q Strategion

1 San Juan Evangelista
2 Palacio de Jucendiae
3 Via Ignatia
4 Avenida
5 Puerta de Oro
6 Iglesia del Cristo Pantócrator
7 Foro de Augustaion, Basílica del Senado, Milion
8 Foro de Teodosio
9 Iglesia de San Juan Estudio
10 Puerta de Polyandrion
11 Acueducto de Valens
12 Iglesia de los Santos Apóstoles
13 Foro Arcadio
14 Puerta de Psamathia
15 Cisterna de Mokius
16 Cisterna de Aspar
17 Foro de Bous
18 Iglesia de San Juan en Trullo
19 Ciudadela de Petrion
20 Perama Porta Hebraica
21 Foro de Constantino
22 Casa de las Las Lámparas
23 Iglesia de Hagia Sophia
24 Torre Gálata
25 Hipódromo
26 Iglesia del Arcángel Miguel
27 Palacio de Blaquerna
28 Iglesia de los Santos Sergio y Baco
29 Gran Palacio
30 Porta Veteris Rectoris
31 Palacio de Bucoleon
32 Faro del Serrallo
33 Iglesia de San Salvador
34 Iglesia de Irene
35 Acrópolis

# *Constantinopla Nocturno*

# Constantinopla

## nocturno

Cubierta de cúpulas, la mayor ciudad del mundo medieval, Constantinopla es una referencia para los vampiros de la Edad Oscura. Sumérgete en intrigas antiguas y contemporáneas mientras recorres las laberínticas calles y los bazares iluminados por antorchas de la prodigiosa capital de Bizancio. Pero ten cuidado: tu hambre no es la única en el Este que reclama ser saciada.

CONSTANTINOPLA NOCTURNO incluye:

- Guías para situar a los personajes en las intrigas de Constantinopla;
- Conexiones entre personajes de **Edad Oscura** y sus contrapartidas de la época moderna;
- Éste es el primer Manual Urbano para **Vampiro: Edad Oscura**.

LF.- 1841 - 1997

# Cronología de Constantinopla

| AÑO | Acontecimiento |
|---|---|
| Aprox. 1200 a.C. | La Antediluviana Toreador abraza a Mi-ka-il en Ebla. |
| Aprox. 550 a.C. | Byzar (Capadocio) funda Bizancio. Mi-ka-il (Conocido como Beshter) lo visita. |
| 548 a.C. | Beshter se establece en Roma. |
| 309 a.C. | Alexia Theusa visita Bizancio y es abrazada por Byzar. |
| 58 a.C. | Besther y el matusalén Antonius (Ventrue) se convierten en amantes. |
| 65 | Beshter abraza al autor satírico romano Petronio. |
| 85 | Beshter se convierte al cristianismo y se bautiza como Miguel. |
| 152 | Miguel conoce al Dracon (Tzimisce) y se convierten en amantes. |
| 192 | Septimio Severo arrasa Bizancio. Alexia Theusa y los Capadocios locales emboscan a Byzar y le dejan en letargo. |
| 312 | Constantino el Grande se enfrenta a Majencio cerca de Roma. Miguel, Antonuis y el Dracon se denominan el Triunvirato. |
| 324 | Constantino derrota a Lincinio cerca de Bizancio cerrando su ascenso al trono. |
| 326 | Constantino funda Nueva Roma. El Triunvirato deja Roma para establecerse en la nueva capital. |
| 329 | Antonius abraza a Caius, lugarteniente de Constantino. |
| 330 | Nueva Roma es declarada capital del Imperio. |
| 337 | Constantino muere. Se celebra el Primer Consejo. Magnus, un Lasombra local, se pone al servicio de Miguel. |
| 476 | Roma cae ante el bárbaro Odoacro. Empiezan a llegar refugiados |

| | |
|---|---|
| | Cainitas a Constantinopla. |
| 477 | Se celebra el Segundo Consejo, formando el sistema de familias de la Trinidad. Los Lasombra de Magnus y un grupo de Brujah romanos conocidos como Lexor son declarados retoños. Antonius extiende su protección a Alexia Theusa. |
| 489 | Miguel invita al seguidor de Set Khay'tall a fundar una familia retoño. |
| 518 | Justino I se convierte en emperador bajo la guía de su sobrino Justiniano y Antonius. |
| 527-555 | Justiniano se convierte en emperador y expande los territorios de Bizancio en el norte de Africa e Italia. El sistema de familias vampíricas de la Trinidad se extiende por el imperio. Los diversos monasterios supervisados por los Tzimisce Obertus del Dracon pasan a estar estrictamente regulados. |
| 537 | La construcción de Haiga Sophia, el mayor templo cristiano, es finalmente concluida en Constantinopla. El Toreador Miguel establece allí su residencia. |
| 555-565 | El gobierno de Justiniano termina en el caos y Constantinopla empieza a perder territorios exteriores. Las plagas debilitan el Imperio. |
| 565-600 | Las plagas, supuestamente extendidas por el Dracon, atacan repetidamente Constantinopla. |
| 566 | Antonius Abraza a Belisario, general en jefe de Justiniano. |
| 579 | Narses, rival mortal de Antonius descubre a un Lasombra y es Abrazado. Se le encomienda la guarda de los territorios italianos del Imperio. |
| 602 | Focas se convierte en emperador, dando inicio a un reino del terror. |
| 604 | Septima dominica, chiquilla de Antonius, Abraza a su sirviente Nicéforo. Caius Abraza a un magistrado llamado Epiro. |
| 610 | Heraclio sube al trono y renueva el poder de los monasterios, asegurando la base de los Tzimisce. |
| 620 | Los monjes Akoimetai al servicio del Dracon empiezan a transcribir los volúmenes de la Gran Biblioteca de Alejandría. |
| 626 | El monje Akoimetai Gregorio es abrazado por un Ravnos de |

| | |
|---|---|
| | Alejandría. |
| 632 | Gregorio es adoptado por los Ventrue Antoninos. |
| 642 | Alejandría cae ante los Árabes y su Gran Biblioteca es arrasada. |
| 660 | Narses corta los lazos con Constantinopla y establece un gobierno independiente en Venecia. |
| 689 | Para solucionar el conflicto entre Antonius y el Dracon, Miguel les regala dos jóvenes hermanos, Gesu y Symeon, para que los críen y Abracen. |
| 701 | El Dracon Abraza a Gesu, que cae en un profundo Letargo. |
| 703 | Al despertar de su letargo, Gesu Abraza a Symeon, enfureciendo a Antonius. |
| 704 | Se celebra el Tercer Consejo para resolver el asunto del Abrazo de Symeon, pero sin alcanzar un acuerdo. |
| 717 | Leon III se convierte en emperador bajo la atenta mirada de Antonius. |
| 726 | Leon III lanza el movimiento iconoclasta, predicando la destrucción de todos los símbolos religiosos. Antonius pide una Iconoclastia Cainita, dirigida contra las prácticas Tzimisce de cultos de sangre. La sociedad bizantina queda dividida. |
| 796 | Se celebra el Cuarto Consejo. Los Nosferatu Malaquitas se convierten en una familia retoño de los Toreador. Caius y Septima Dominica proponen la destrucción de Antonius, a lo que acceden Miguel y el Dracon. |
| 797 | Caius se convierte en Basileus de los Ventrue Antoninos, secundado por Septima Dominica. |
| 842-867 | Para restaurar el orden, Miguel gobierna como el emperador Miguel III. |
| 888 | El Dracon abandona Constantinopla. |
| 890 | En el Quinto Consejo se reconoce a Gesu y Symeon como lideres de los Tzimisce. Miguel empieza a sentir la atracción de la locura y el letargo, dejando a Petronio las tareas mundanas. |
| 1001 | Septima Dominica es destruida por cazadores de Brujas. |

| | |
|---|---|
| 1071 | Los turcos Seleucidas derrotan al ejército imperial en Manzikert, arrebatando a Bizancio la mayor parte de Asia Menor. |
| 1073 | Se celebra el Sexto Consejo, y Belisario regresa a una posición de poder. |
| 1081 | Se celebra el Septimo Consejo. La familia de Narses de Venecia se convierte en retoño de los Ventrue y recibe privilegios comerciales. Los Gangrel del Barón se convierten en retoños de los Tzimisce. El emperador Alejo I Comneno sube al trono. |
| 1090-1125 | Alfonso, chiquillo de Narses sirve como sacerdote Lasombra en Constantinopla. |
| 1096 | Soldados de la Primera Cruzada viajan a través de Constantinopla. |
| 1140 | El Salubri Achmet llega a Constantinopla. |
| 1143 | El emperador Juan II Comneno, en campaña en Asia Menor, es asesinado por la assamita Shabah. |
| 1143-1182 | Auge de la influencia latina bajo el emperador Manuel Comneno. |
| 1153 | Ducas Abraza a la antigua princesa Ana Comnena. |
| 1185 | Estallan disturbios contra los habitantes latinos de Constantinopla. Todos los Cainitas latinos de la ciudad son destruidos, excepto la Lasombra genovesa Gabriella y su protegida mortal Lillian, que son cobijadas por Symeon. Se celebra el Octavo Consejo, y el Ventrue Epiro y el Brujah Tribonius son destruidos por haber provocado los tumultos; el Barrio Latino se independiza del gobierno de la Trinidad y queda bajo el dominio del Obispo Alfonso de Venecia. |
| 1185-1197 | Empiezan a llegar Cainitas de toda Europa, atestando el Barrio Latino. |
| 1186 | El Nosferatu Fra' Raymond y su progenie llegan de los Estados Cruzados y son escondidos por los Nosferatu Malaquitas. |
| 1188 | La Assamita Shabah llega a Constantinopla como embajadora de Alamut. |
| 1190 | Theresa Kymena, una Tremere renegada, llega para estudiar con Achmet. |
| 1193 | Los Brujah, Gangrel y Nosferatu locales forman la alianza de los Tres para defender la ciudad. |

| | |
|---|---|
| 1195 | Alejo II Angel se convierte en el nuevo emperador cegando y deponiendo a su hermano Isaac II. |
| 1196 | Lillian, ahora la amante de Symeon, es Abrazada por Gesu. |
| 1197 | Gabriella de Génova es secuestrada por Shabah. (Se considera el año 1197 "el presente"). |
| 1198 | Inocencio III convoca una Cuarta Cruzada. |
| 1202 | Los cruzados se reúnen en Venecia y son abordados por Alejo, hijo de Isaac II, que les pide su ayuda para convertirse en emperador. Los venecianos le apoyan a cambio de promesas de riqueza. |
| 1203 | Los cruzados conquistan Constantinopla, poniendo a Alejo IV como emperador. |
| 1204 | El pueblo se rebela y los cruzados saquean Constantinopla. El Imperio Bizantino queda desgajado y repartido entre los cruzados. |